CuCo

Cuadernos de cómic

9

CuCo

CUADERNOS DE CÓMIC

Consejo editorial

Director Octavio Beares
Editor Gerardo Vilches

Equipo Técnico

Diseño web ENREDE
Maquetación & Diseño José Martínez Zárate
Corrección Elena Masarah Revuelta y Gerardo Vilches

Comite científico

María Abellán – Universidad de Murcia
Antonio Altarriba - Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea
Roberto Bartual - Universidad de Valladolid
Irene Costa - Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea
Raquel Crisóstomo - Universitat Pompeu Fabra
Amadeo Gandolfo - Universidad de Buenos Aires-CONICET
Óscar Gual Boronat - Universitat de València (Estudi General)
Elisa G. McCausland - Universidad Complutense de Madrid
Pepo Pérez (Juan Carlos Pérez García) - Universidad de Málaga
Álvaro M. Pons Moreno - Universitat de València (Estudi General)
Ivan Rodrigues Martin - Universidade Federal de São Paulo
Francisco Saez de Adana - Universidad de Alcalá / Instituto Franklin
Pablo Turnes - Universidad de Buenos Aires-CONICET
Rubén Varillas - Universidad de Salamanca

www.cuadernosdecomic.com

CuCo, Cuadernos de cómic se halla indexada en la base de datos Latindex, y cumple 29 de sus caracteristicas de calidad editorial.

CuCo, Cuadernos de cómic aplica un sistema de evaluación de dobles pares ciegos con revisores externos.

Imagen del logo creada por Bernardo Pazó a partir de dibujo original: © Evans, A. H. *Birds.* New York, NY: The Macmillan Company, 1900.
Los textos son © de sus autores. Se permite la cita de los mismos pero no su modificación; en todo caso deberá citarse a su autor y a esta publicación como su fuente.
Las imágenes son © de sus autores y como tal se reconocen sus derechos. La utilización de imágenes es únicamente a modo informativo y complementario.

EDITORIAL

Llegamos al final del cuarto año de vida de *CuCo, Cuadernos de cómic*, con el noveno número de nuestra publicación, fieles a la segunda cita anual, en diciembre. En el transcurso de 2017, hemos avanzado en la consolidación de la revista como plataforma de publicación académica. Concretamente, hemos constituido formalmente su comité científico, formado por especialistas en cómic de España y Latinoamérica. Asimismo, hemos implantado definitivamente el sistema de revisión de artículos por dobles pares ciegos, el más extendido entre las publicaciones científicas, con el fin de garantizar la calidad de los textos aceptados. Dado que el proceso de evaluación requiere de unos plazos más extensos, recientemente decidimos abrir el plazo de recepción de propuestas para *CuCo, Cuadernos de cómic* 10, hasta el 5 de marzo de 2018.

En lo que respecta a este número, presentamos estudios de variada índole, desde el análisis de *Here* de Richard McGuire en clave derridiana, hasta los productos transmedia derivados de *Terry y los piratas*, pasando por el manga *Magi: Sinbad no Bōken*. En la sección de ensayo, contamos con un texto sobre *Providence* de Alan Moore y Jacen Burrows. El número se completa con la segunda y última parte del CuCoDebate sobre las relaciones y paralelismos entre los mercados argentino y español, así como con la habitual sección de crítica. En esta ocasión, no contamos con ninguna entrevista, pero podemos adelantar que en nuestro décimo número tendremos, al menos, una.

Hasta entonces, disfrutad de los contenidos del presente número.

La Dirección

ÍNDICE

CuCoEstudio

A Haunted House: Here de Richard McGuire a la luz de la espectralidad derridiana. Breixo Harguindey Barrio 7

El sueño de los héroes: las máscaras del marino en *Magi: Sinbad no Bōken*. Diego Hernán Rosain 37

Transgresiones mediales: *Terry y los piratas* como franquicia. Francisco Sáez de Adana 53

CuCoEnsayo

Lovecraft, *Providence*, Moore y el fin del logos. Roberto Bartual..... 75

CuCoDebate

Historia de dos industrias: un debate en torno a la historieta argentina y española II. Amadeo Gandolfo, Pablo Turnes y Gerardo Vilches 109

CuCoCrítica

Sadbøi. Álvaro Arbonés 141

¡Maldito Allende! Óscar Gual 144

Tibirís. Elena Masarah..... 147

Hitler. Álvaro Arbonés 150

Los esclavos olvidados de Tromelin. Iván Galiano 153

Carmen de Mairena. Una biografía. Gerardo Vilches..... 160

BDG70. A revolta do cómic galego. Octavio Beares 165

Cómic, arquitectura narrativa. Enrique del Rey Caberos..... 169

Wonder Woman. El feminismo como superpoder. Isabel Guerrero..... 173

CuCoEstudio

A Haunted House: *Here* de Richard McGuire a la luz de la espectralidad derridiana

Breixo Harguindey Barrio

Breixo Harguindey Barrio, licenciado en Comunicación Audiovisual (UAB) y máster en Edición (UPF), es investigador independiente experto en historieta. Vinculado a la industria del libro, ejerció como editor en varios sellos.

Fecha de recepción: 19 de agosto de 2017

Fecha de aceptación definitiva: 9 de octubre de 2017

Resumen

El análisis espectral de Jacques Derrida dota de sentidos a la historieta de vanguardia Here, publicada inicialmente en el magazín *RAW*. El espectro surgiría, precedido por el *Ars Memoriae* del mundo clásico, con la cámara oscura moderna que pretende captar la totalidad de la experiencia en una sola habitación, como *Here.* Al invertirse esta máquina de captura en proyector de espectros, se desata la sospecha contemporánea: el psicoanálisis descodifica la historieta a través de las nociones de *cripta* y *fantasma*, mientras la *oikonomia* marxista desmenuza los *collages* de McGuire como manifestación fantástico-onírica, a ojos derridianos, por siempre indiscernible.

Palabras clave: historieta, Richard McGuire, espectralidad, Jacques Derrida, hermenéutica de la sospecha.

Abstract

Jacques Derrida's hauntology gives meanings to the avant-garde comic *Here,* initially published in *RAW* magazine. The specter would arise, preceded by the classical *Ars Memoriae*, within the modern Camera Obscura, intending to capture the whole experience into a single room, such as *Here.* By inverting this capture machine into a spectral projector, contemporary suspicion is unleashed: Psychoanalysis decodes its intergenerational hieroglyph through the notions of the *crypt* and the *ghost*, while Marxist *oikonomia* cuts up McGuire's collages through *spectrality of value* and *commodity fetishism* as a fantasy-dreamlike manifestation, in the eyes of Derrida, forever indiscernible.

Keywords: Comics, Richard McGuire, Hauntology, Jacques Derrida, Hermeneutics of Suspicion.

Cita bibliográfica

Harguindey Barrio, B. «A Haunted House: *Here* de Richard McGuire a la luz de la espectralidad derridiana», en *CuCo, Cuadernos de cómic*, n.º 9 (2017), pp. 7-36.

El magazín de los que han perdido la fe en el nihilismo

Uno de los buques insignia culturales del Nueva York de los años ochenta fue la revista de cómics dirigida por Art Spiegelman, *RAW*: «el magazín de aquellos que han perdido la fe en el nihilismo». Durante su primera etapa, esta había adoptado el formato gigante del *Interview* de Andy Warhol, icono de la posmodernidad en tanto timonel del movimiento pictórico más influido por los cómics, el Pop Art. Por entonces, figuras emergentes del arte callejero y el grafiti, como Basquiat o Keith Haring, eran apadrinados por el de la *Factory* según salían de la School of Visual Arts donde impartía lecciones, entre otros, el padre espiritual de la revista *MAD*, Harvey Kurtzman. En paralelo a esta mezcla entre *alta* y *baja* cultura, artes plásticas y literatura popular, un efervescente panorama musical impregnaba la ciudad desde el *noise no-wave* de Sonic Youth hasta el explosivo rap de Public Enemy.

En 1989, el primer número de la segunda etapa de *RAW*, ya como libro en tapa blanda, publicaría «Here», una breve historieta de vanguardia firmada por uno de los miembros de esa escena musical, Richard McGuire, bajista del grupo Liquid Liquid. Tras mudarse a un nuevo piso, McGuire se preguntó a sí mismo cómo había sido la vida de los anteriores inquilinos e, influido por el interfaz visual del reciente sistema operativo Windows, dio con una solución revolucionaria para plasmar esta idea en seis páginas de seis viñetas cada una. Tal como en el cine primitivo antes de la irrupción del montaje, todas ellas representan un mismo escenario desde una sola perspectiva fija. Sin embargo, algo excepcional sucede no tanto entre las viñetas, sino, dentro de ellas: una serie de pequeños encuadres se superponen a la vista principal de la habitación mostrando diferentes momentos de la misma, desde la prehistoria al futuro, fechados mediante cartuchos (FIG. 1).

El circuito de críticos del noveno arte acogió exultante esta imaginativa solución encontrando justos antecedentes en el «Nervous Rex» de Art Spiegelman, publicado con anterioridad en *RAW*; la magnífica *Una Historia de América* de Robert Crumb; e, incluso, la serie de tiras de *Gasoline Alley*, donde se presenta la construcción de una casa. En lo que nadie, ni el propio autor, reparó fue en su llamativa coincidencia con un proyecto de 1986 del arquitecto deconstructivista Peter Eisenman para el Museo de Arte de la Universidad de California en Long Beach, así descrito por él mismo:

> La idea era imaginar el solar en el año 2049, cien años después de la fundación de la universidad, y doscientos años después de la época de la fiebre del oro. El edificio toma su forma a partir de un registro que superpone varios mapas: del rancho que existió una vez en el solar, el solar del campus, y de las configuraciones cambiantes de la falla del terreno, un río, un canal y la costa. Se combinan de tal modo que ninguna de las notaciones tiene precedencia sobre ninguna de las otras y que se textualizan las superposiciones coincidentes que hacen las interpretaciones subjetivas. Estas «superposiciones» revelan unas relaciones analógicas que antes estaban obscurecidas cuando se les concedía mayor importancia a algunas notaciones, como los esbozos sociales. Por ejemplo, la relación del canal en el borde norte del solar del museo es similar a la relación del río con todo el solar del campus. Así, podía verse el edificio como un artefacto arqueológico, un palimpsesto de su formación e «historias» superpuestas.[1]

[1] Eisenman, P. *Recent Projects*. Nijmegen, Idea Books, 1989, p. 25. Cit. en Jameson, F. *Las semillas del tiempo*. Madrid, Trotta, 2000, p. 147.

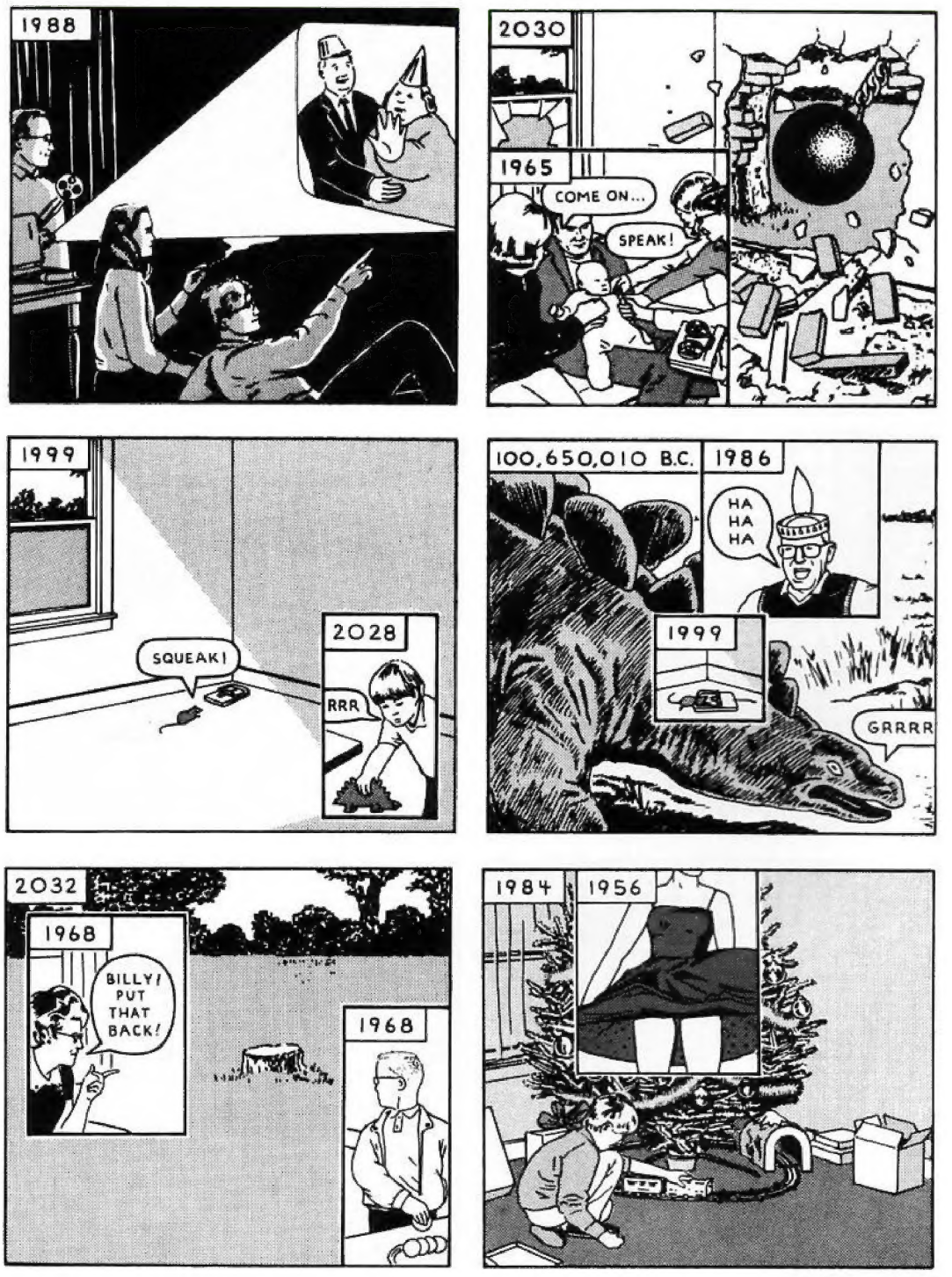


FIG. 1. McGuire. R. «Here», en *RAW*, vol. 2, n.º 1 (1989), p. 72.

Esta curiosa afinidad de propósitos entre el cómic de McGuire y el edificio de Eisenman tuvo que esperar unos años para cobrar sentido a través del filósofo cabecera del segundo, Jacques Derrida, quien en su *Espectros de Marx* (1993) alumbró la teoría contemporánea de la espectralidad (*hauntology*). Igual que había sucedido con el término deconstrucción, la *hauntology* se popularizó hasta lo banal para extender su aplicación a disciplinas como el cine, la fotografía, los videojuegos y, en primer lugar, especialmente, la música.

En la primera década del siglo xxi, diferentes críticos comenzaron a aplicar esta etiqueta en sus blogs para identificar a un segmento difuso del pop y, especialmente, la electrónica a partir de artistas como Burial, Oneothrix Point Never, Mordant Music, William Basinski, The Caretaker o, incluso, Ariel Pink Haunted Graffiti. Los libros *Retromania* (2011) de Simon Reynolds y *Ghosts of My Life* (2014) de Mark Fisher darían cuerpo a la hermenéutica de este movimiento como expresión de lo espectral a través del ruido de fondo que evidencia los soportes materiales —susurro y saltos de aguja en el vinilo, reverberaciones *dub* del casete…— y de la reapropiación de muestras musicales o *samplers* esotéricos —bandas sonoras de películas de serie B, antiguas emisiones radiofónicas…— A poco que profundizara en la tesis derridiana, Richard McGuire, él mismo músico, debió percatarse por entonces de que «Here» había sido, sin lugar a dudas, precursora inconsciente en la historieta de esa *hauntology* que inundaba las publicaciones para melómanos *savants*.

Los lugares y las imágenes

Así como, a menudo, se menciona al tren o ferrocarril como figura alegórica del mecanismo del cine, la secuencia de viñetas *in praesentia* típica de la historieta ha sido comúnmente equiparada a la sección vertical de un bloque de viviendas o edificio, una imagen recurrente en el noveno arte, de Will Eisner a Chris Ware pasando por nuestra entrañable «13, Rue del Percebe».

Como la propia secuencia de imágenes discretas, este símil entre habitación y viñeta proviene del mundo clásico europeo, helénico en el primer caso,[2] romano en el segundo. Esta técnica, asociada al *Ars Memoriae,* se describe por primera vez durante el año 90 a. C. en la *Retórica a Hernenio*:

> La memoria artificial está formada por entornos [*loci*] e imágenes. Llamamos entornos a ámbitos determinados por la naturaleza o por la mano del hombre […] Por ejemplo, una casa, un intercolumnio, una habitación, una bóveda o cualquier cosa parecida. Las imágenes son formas, símbolos, representaciones de aquello que queremos recordar. […] Los entornos son como las tablillas de

[2] Weitzman, K. *El rollo y el códice: un estudio del método y origen de la iluminación de textos*. Donostia, Nerea, 1990, p. 23: «En el periodo helenístico se inventó un nuevo método. […] Al concebir cada una de las situaciones del texto como una imagen en sí misma, el artista crea series de composiciones consecutivas, pero con acciones centradas e independientes, repitiendo los actores en cada una de ella, y así guardando al mismo tiempo las reglas de la unidad de tiempo y lugar. […] De la misma manera que el ojo cuando lee un texto escrito va de un renglón a otro, así va ahora de una imagen a la siguiente, por así decirlo, *leyéndola*, y el espectador visualiza en su mente los cambios que ocurren entre las diversas escenas».

> cera o los papiros, las imágenes son como las letras, la disposición y localización de las imágenes es como la escritura.[3]

A estas relaciones cruzadas entre imagen, artificio, escritura y memoria, persistentes en Grecia y Roma al menos desde el *Fedro*, cabe añadir una más a partir de la leyenda originaria del *Ars Memoriae* que, años después, relataría Cicerón en *Sobre el Orador*:

> Estando Simónides cenando en Cranón, lugar de Tesalia [...] se le anunció [...] que saliese afuera [...] y que mientras tanto, el comedor donde Escopas celebraba el banquete, se había desplomado, que el propio Escopas con sus allegados había muerto sepultado por los escombros; y que cuando los suyos quisieron enterrarlos y no poder en modo alguno reconocerlos, aplastados como estaban, se dice que Simónides había identificado a cada uno de los que había que enterrar por acordarse en qué lugar estaba recostado cada cual.[4]

De tal manera, Simónides reconstruye en su memoria el edificio ahora derrumbado y, en cierto modo, resucita al mismo tiempo a aquellos comensales, vinculando la imagen de cada muerto al espacio que en él le correspondía. El perjurio de Escopas, que incumple su promesa de honorarios a Simónides, habría causado el desplome de su residencia, pero la facultad forense de este último la restituye y, con ella, la fiabilidad del lenguaje, eso sí, como escritura de imágenes *post mortem*.

Aparentemente las viñetas de «Here» participan de este vínculo entre el lugar y la memoria a través de una habitación, pero cometeríamos un error si considerásemos a McGuire como reencarnación de Simónides ya que su estrategia impugna de manera radical el *Ars Memoriae* en tanto fundamento de otra metáfora muy extendida sobre el noveno arte: la del mapa temporal. El mapa es la escritura cardinal de los pueblos nómadas, así el ojo lector recorre la superficie de una página señalizada con diferentes objetos tal como una horda se despliega sobre el tablero de su territorio, un movimiento que convierte el plano espacial en extensión temporal. Popularizado por McCloud, este mecanismo de flujos oculares se explicita y pone en juego a través de ejercicios vanguardistas basados en *diagramas* que multiplican los vectores de lectura, ejemplarmente en Chris Ware (FIG. 2).

Sin embargo, en *Here* las viñetas no se yuxtaponen simplemente una al lado de la otra, sino que se superponen unas sobre otras —un problema irresoluble para las teorías que trasladan los modelos lingüísticos al análisis del cómic—.[5] Este fenómeno de la superposición

[3] Anónimo. *Retórica a Herenio*. Madrid, Gredos, 1997, pp. 199-200.

[4] Cicerón, M. T. *Sobre el Orador*. Madrid, Gredos, 2002, pp. 362-363.

[5] Tal es el caso de la semiótica continental representada por Groensteen, T. *Système de la Bande Desinée*. París, Presses Universitaires de France, 1999, pp. 100-106, que analiza la *incrustation* como fenómeno por el cual la simultaneidad de la pintura irrumpe en el (normal) desarrollo secuencial del relato. La gramática generativa angloamericana de Cohn, N. *Visual Syntactic Structures: Towards a Generative Grammar of Visual Language*. 2003. Disponible en http://visuallanguagelab.com/P/VSS1.pdf si bien reconoce que el *overlay* cuestiona la lógica del mapa temporal y la elipsis narrativa, es incapaz de articular un análisis verosímil del mismo a partir de su concepción descarnada, puramente cognitiva, de las viñetas. En justicia, el primero de-

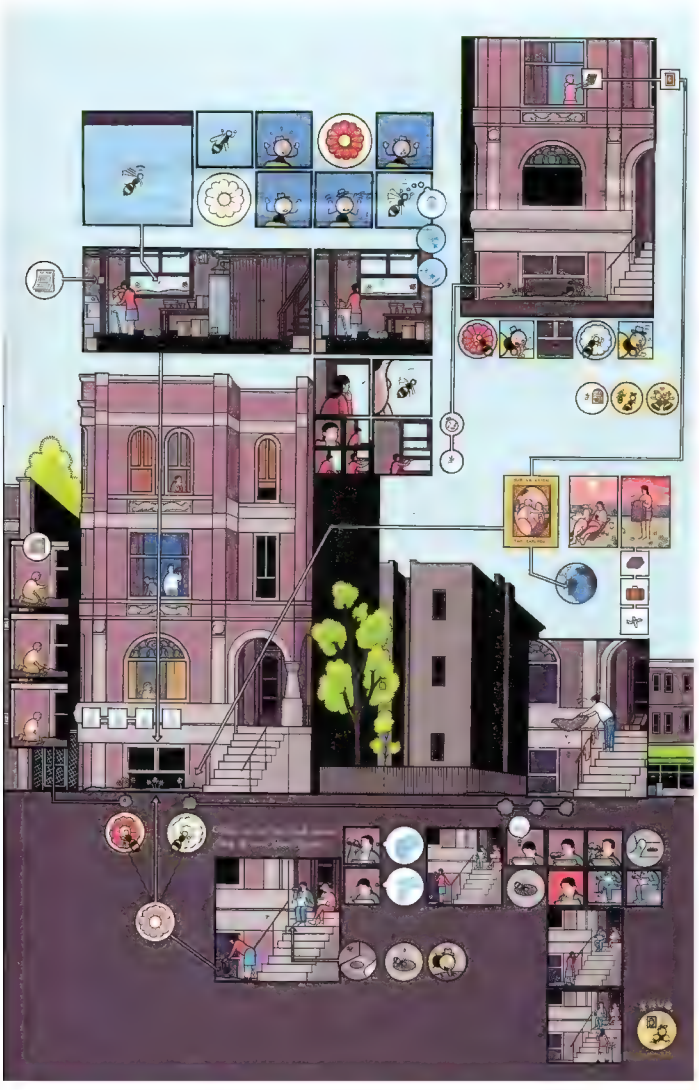


FIG. 2. Ware, C. «Building Stories», en *Acme Novelty Library*, n.º 16 (2012).

es habitual en la historieta y mucho menos extravagante que la propuesta experimental de McGuire. Allende la superficie de una página, las hojas de cualquier libro en papel se interponen entre sí y somos nosotros, los lectores, quienes activamos físicamente su engranaje a través de nuestras manos. Este eje de la profundidad es un lugar privilegiado de interacción

dicó un ensayo a la versión original de *Here*, v. Groensteen, T. «Les lieux superposés de Richard McGuire», en *Urgences*, n.° 32 (1991), pp. 95-103. Disponible en http://www.erudit.org/fr/revues/urces/1991-n32-urces651/025651ar.pdf que completaría en Groensteen, T. «Richard McGuirre: Ici», en *Musée de la Bande Dessinée (Angulema, marzo de 2016)*. Disponible en https://www.editionsdelan2.com/groensteen/spip.php?article60. Ambos textos vinculan este tebeo con su noción de *tressage* [trenzado] que supone que «toda viñeta está potencial sino efectivamente, en relación con todas las demás. Esta totalidad [...] responde así a un modelo de organización que no es aquel, lineal, de la tira o la cadena, sino aquel, explosivo, de la red». Groensteen (1999), p. 173.

FIG. 3. McGuire, R. *Here*. Londres, Hamish Hamilton, 2014, pp. 221-222.

entre el lector y la obra —en general, presupuesto irreflexivamente como natural e implícito a la lectura—. De esta manera, pasamos del espacio plano de la página al volumétrico del códice abriendo así, literalmente, una nueva dimensión para el noveno arte enlazada con los soportes materiales en que se nos presenta.[6] Si los diagramas de Chris Ware visualizan el recorrido del ojo por la página, los ciclos de viñetas superpuestas en *Here* animan el ejercicio de las manos sobre el libro.

En verdad, el término superposición no hace justicia a la obra de McGuire ya que su concreción vuelve absurdas las dicotomías entre fondo y figura o interior y exterior, esta última aquí de gran importancia. Cuando, por ejemplo, la viñeta de un bisonte del 10 000 a. C. se superpone a otra toma de una semipública *sala de estar* en 1915 (FIG. 3), ¿acaso no estamos como viendo a través de una ventana o agujero espaciotemporal? La reformulación del *Ars Memoriae* en *Here*, su relación entre lugares e imágenes, se inspira precisamente en un sistema operativo que funciona a través de ventanas, Windows, un sistema de *archivos*:

[6] Para una introducción al funcionamiento de esta tercera dimensión en relación con los dispositivos del cómic v. Harguindey Barrio, B. «The Order of Comics: Dynamics of Ninth's Art Devices» en Cañero, J. y Claudio, E. (eds.) *On the Edge of the Panel: Essays on Comics Criticism*. Newcastle upon Tyne, Cambridge Scholars Publishing, 2015, pp. 65-73.

> El sentido de «archivo», su solo sentido, le viene del *arkheîon* griego: en primer lugar, una casa, un domicilio, una dirección, la residencia de los magistrados superiores, los *arcontes*, los que mandaban. [...] Habida cuenta de su autoridad públicamente así reconocida, es en su casa entonces [...] donde se depositan los documentos oficiales. Los arcontes son ante todo sus guardianes. No solo aseguran la seguridad física del depósito y del soporte, sino que también se les concede el derecho y la competencia hermenéuticos. Tienen el poder de *interpretar* los archivos. [...] Así es como los archivos tienen lugar: en esta *domiciliación*, en esta asignación de residencia. La residencia, el lugar donde residen de modo permanente, marca el paso institucional de lo privado a lo público, lo que no siempre quiere decir de lo secreto a lo no-secreto.[7]

La cámara y el espectro

El vínculo entre *Here* y su soporte físico se observa mejor en la versión de 2014 en forma de libro que introduce, además de su amplitud, dos novedades respecto a la historieta publicada en *RAW*. La primera es el color, cuyo uso McGuire ya había explorado en una revisión para la revista alemana *Strapazin* (FIG. 4). En segundo lugar, mientras en el original nos encontrábamos ante una rejilla de viñetas, en la edición de Pantheon/Penguin cada doble página muestra una sola vista desde una perspectiva fija.[8] Frente a la retícula en blanco y negro, esta combinación del afloramiento cromático junto al ángulo visual único de la habitación remite a una tecnología —obviada por Jacques Derrida— que iba a incorporar el término *espectro* a nuestro léxico cotidiano: la cámara oscura.[9]

Si bien el mecanismo de la cámara oscura se conoce desde la antigüedad, sería a partir del siglo xvii cuando este aparato óptico llegó a identificarse con el funcionamiento de la mente humana a partir de la revolución del sujeto en la filosofía moderna, cuya mejor ilustración correría a cargo del empirista británico John Locke:

---

[7] Derrida, J. *Mal de archivo*. Madrid, Trotta, 1997, p. 10. Un comentario muy agudo sobre esta obra se ofrece en Groys, B. *Bajo sospecha: una fenomenología de los medios*. Valencia, Pre-textos, 2008, pp. 236-237: «Constata Derrida que el archivo está infectado de una *enfermedad archivística* incurable, que consiste en que el archivo solo puede disponer de un tiempo finito [...] Y esta escasez de tiempo de los archivos bloquea el paso del contemplador al interior del archivo. Todos los signos del archivo [...] se convierten en espectros [...] pues el espectro no es otra cosa más que el significante después de la muerte del significado [...] Como Derrida solo concibe la sujeción de los significantes como una sujeción *ideal* a su significación – y no como una sujeción mediática y *material* en algún lugar de la superficie mediática – puede describir los signos del archivo como signos que deambulan libremente. Pero claro: el archivo también es, sobre todo, un lugar determinado. Es una memoria que retiene los signos también materialmente cuando se han librado de toda significación». Para una excelente y pormenorizada deconstrucción de las relaciones entre *Here* y los interfaces gráficos de usuario (GUI) v. Konstantinuo, L. «A Theory of Here», en *The Account* n.º 4 (2015). Disponible en http://theaccountmagazine.com/?article=a-theory-of-here.

[8] A estas diferentes entregas de *Here* hay que añadir un par de tiras que se publicaron antes de la historieta de *RAW* en la revista *Bad News* de Mark Newgarden y Paul Karasik, y dos adaptaciones: Masick, T. y Trainor, B. *Here*. [Video]. Nueva York, Rochester Institute of Technology, 1991. Disponible en https://www.youtube.com/watch?v=57hR44mB5u0 e, inmediatamente después del libro, una aplicación para la tableta digital Ipad que permitía combinar aleatoriamente las viñetas, reforzando así su lógica de archivo no-lineal.

[9] Entre las pinturas que a lo largo del tiempo adornan este *cuarto de estar* se repite el motivo de la mujer que lee —así *La lectora* de Fragonard o *Mujer leyendo una carta* y *Muchacha leyendo una carta* de Vermeer— mostrando una predilección por este último artista flamenco célebre por su empleo del mismo instrumento.

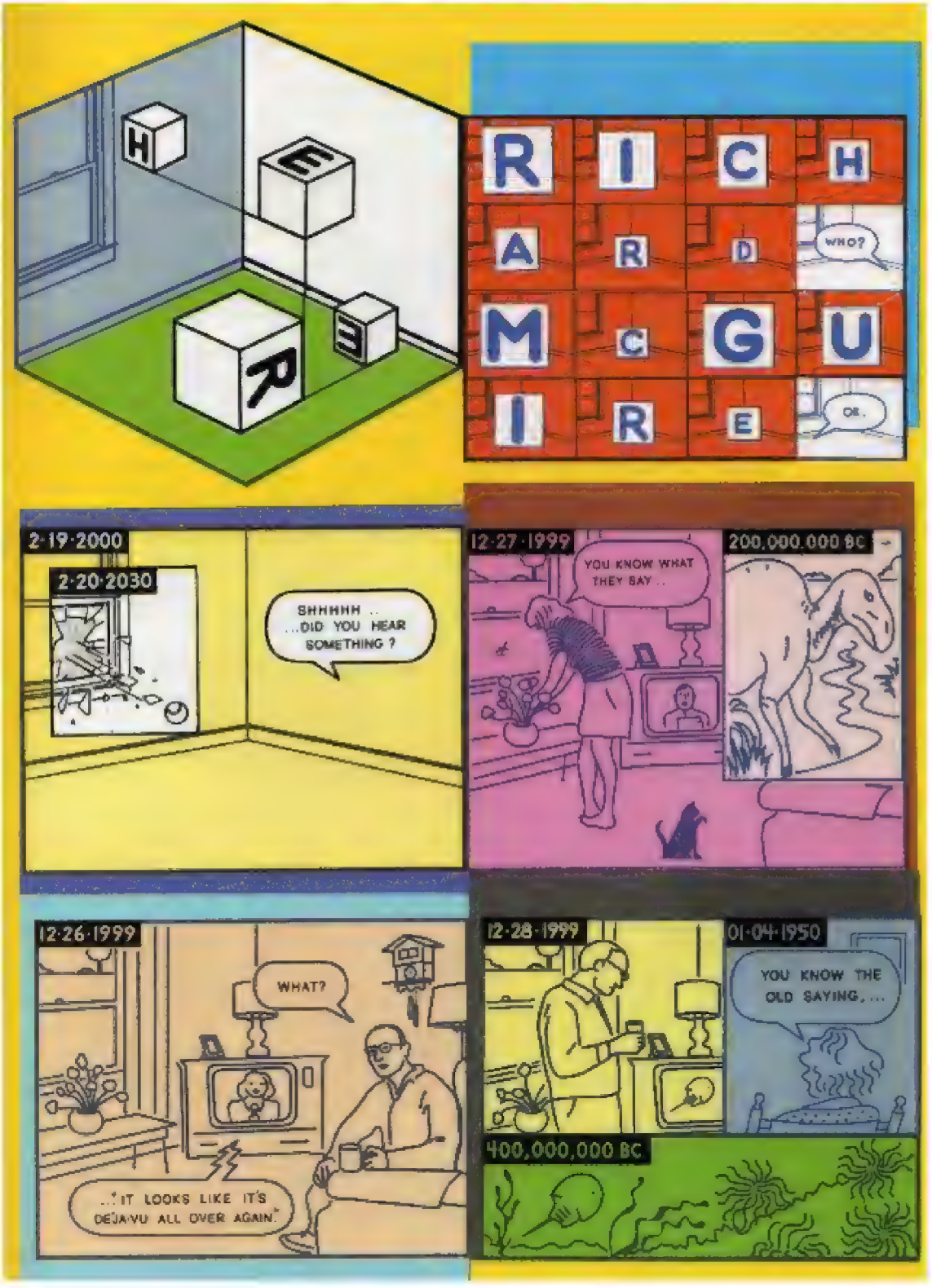


FIG. 4. McGuire, R. «Here», en *Strapazin*, n.º 59 (2000).

> El entendimiento no es muy diferente a una cabina totalmente cerrada a la luz, con una sola y pequeña apertura para dejar entrar las semejanzas visibles externas, o ideas de las cosas exteriores; si las imágenes que entrasen en esta cámara oscura [*dark room*] se quedaran allí y permanecieran en orden como para ser encontradas cuando la ocasión lo requiera, se asemejaría mucho el entendimiento del hombre en relación con todos los objetos de la vista y a las ideas de ellos.[10]

Este proceso ideológico sería ejemplarmente desmenuzado en años recientes por Jonathan Crary, quien con certeza apunta:

> La cámara oscura realiza una operación de individuación: en el interior de sus oscuros confines, define al observador necesariamente por su aislamiento, reclusión y autonomía. Impulsa una suerte de ascesis o retirada del mundo, con el fin de regular y purificar la relación de uno con los múltiples contenidos del, ahora, mundo «exterior». Así, la cámara oscura es inseparable de cierta metafísica de la interioridad.[11]

FIG. 5. Instalación *TimeSpace: After «Here»* en el Museum Angewandte Kunst de Frankfurt (2016).

[10] Locke, J. *Ensayo sobre el entendimiento humano* Lib. II, Cap. XI, 17. Londres, Thomas Teck, 1825, p. 95. [Mi traducción]. Disponible en https://archive.org/stream/humanunderstandi00lockuoft#page/n117/mode/2up.

[11] Crary, J. *Las técnicas del observador*. Murcia, CENDEAC, 2008, p. 63.

En cierto modo, el cuarto poblado por espectros de *Here* reproduce la perspectiva fija y omnisciente de esa mente ante la que se despliegan los acontecimientos en una cámara oscura, pero, de nuevo, corporeizada en forma de libro al hacer coincidir la esquina de la habitación con la intersección que corta cada doble página, como se aprecia explícitamente en el montaje tridimensional para su exposición en el Museo de Artes Aplicadas de Frankfurt (FIG. 5). [12]

En oposición a las teorías evolucionistas sobre este instrumento como punto de inflexión del arte figurativo —popularizadas, entre otros, por el pintor David Hockney—[13] Crary insiste en su carácter gnoseológico y científico cuya aplicación emblemática sería la *Óptica* de Isaac Newton:

> En una estancia muy oscura [*dark chamber*] en un agujero redondo de aproximadamente una tercera parte de una pulgada de anchura practicado en el postigo de una ventana, coloqué un prisma de vidrio, a través del cual el rayo de la luz del sol, que entraba por aquel agujero, podía ser refractado hacia arriba en dirección al muro opuesto de la cámara y, allí, formar una imagen coloreada del sol.[14]

Newton daría el nombre de *Spectrum* a esta imagen solar, aunque a su juicio no procedía finalmente de nuestra estrella sino de Dios, como muestra el pacto del Génesis con Noé a través del arcoíris. Con el espectro cromático surgiría la teoría del color moderna, un siglo después contestada por Goethe arguyendo que —antes que físico o químico— este es un fenómeno fisiológico y psicológico.[15] En cualquier caso, el análisis espectral iba a hacer fortuna para extenderse hoy entre campos tan diversos del saber como la espectroscopia astrofísica o el espectrograma acústico.

La tesis de Crary se revuelve contra el presupuesto de una evolución determinista que sitúa a la cámara oscura como precursora del cine y la fotografía ya que, a partir del siglo XIX, la relación entre la mente y los espectros se reenfocaría desde la hermeneútica de la sospecha en términos de inversión, ocultamiento y mistificación de la realidad.[16] Así Marx proclama que «en toda la ideología los hombres y sus relaciones aparecen invertidos como en una cámara oscura»[17] o como antes escribía Nietzsche: «¡Mundo de fantasmas en el que vivimos!

---

[12] McGuire tomó esta estrategia de un grabado de *Shunga*, o arte erótico japonés, lo que da pie quizás a pensar en nuestra primera habitación íntima, la placenta. Esta, como otras fuentes documentales de *Here*, provenían del fondo de la Morgan Library de Nueva York que —dos años antes de la exposición de Frankfurt— le había dedicado una primera muestra, *From Here to Here: Richard McGuire Makes a Book*.

[13] Hockney, D. *El conocimiento secreto*. Barcelona, Destino, 2001. Disponible en forma de documental audiovisual en https://www.youtube.com/watch?v=oqDwBXG_EdU.

[14] Newton, I. *Óptica*, 1704. Cit. en Crary. *Op. cit.*, p. 65.

[15] La secuencia central de dobles páginas con amaneceres y puestas de sol en *Here* quizás señale una analogía con ese medio turbio que el literato alemán —quien había trabajado como meteorólogo— consideraba como un fenómeno primordial.

[16] Ricoeur, P. *Freud: una interpretación de la cultura*. México, Siglo XXI, 1990, pp. 32-35.

[17] Marx, K. *La ideología alemana*. Barcelona, Ediciones Grijalbo, 1974, p. 26.

¡Mundo torcido, al revés! Vacío, y, sin embargo, soñado *pleno y recto*»,[18] una tradición en la que se inscribe la obra de Jacques Derrida:

> Todos los desarrollos modernos de la tecnología y la telecomunicación en lugar de restringir el espacio de los fantasmas como podríamos pensar, que la ciencia o bien la técnica deja atrás la época de los fantasmas, de las casas solariegas, de una cierta tecnologia, de una cierta época perinatal… pienso, al contrario, que el futuro es de los fantasmas y que la tecnología moderna de la imagen, de la cinematografía, de la telecomunicación desata el poder de los fantasmas, el retorno de los fantasmas.[19]

Nueve años después de la Revolución francesa Étienne Gaspar Robert ya había materializado estas conceptualizaciones avanzadas durante el barroco por Athanasius Kircher, quien anotaba que los principios ópticos de la cámara oscura eran reversibles a través de un proyector de imágenes que acabaría por conocerse como *linterna mágica* o *fantasmagoría*. El mecanismo de la cámara, antes identificada con el ojo de la mente, proyectaba ahora sus propias ilusiones espectrales, reveladas así como artificios humanos.

Diferentes episodios sobre las técnicas de representación visual se esparcen a lo largo del volumen de *Here*: el cortejo campestre de un pintor de paisajes en 1870;[20] la serie de fotos de familia que retratan el paso de los años; las videoproyecciones caseras que ya se encontraban en su entrega de *RAW*; varias emisiones televisivas y radiofónicas. El más significativo, con todo, se da en el futuro, concretamente en el año 2213, cuando una suerte de guía turística espaciotemporal explica a sus espectadores: «a través de nuestro programa de reconstrucción y visualización, hemos podido acceder a un hogar construido en el siglo xx que una vez estuvo en este lugar» (FIG. 6).

Entre los múltiples presagios apocalípticos de *Here* para el futuro de la humanidad —inundaciones, radioactividad, colapso y expansión del sol…— este contrasta por su esperanza en una exhumación virtual de los espectros que, de esta manera, haga justicia —aun en forma de archivo— a la pérdida en el olvido de nuestros signos de identidad —reloj, cartera, llaves…—, a nuestra muerte inexorable, proyectándonos hacia un porvenir en la matriz de una fantasmagoría,[21] como elucubra Pedro Moura:

---

[18] Nietzsche, F. *Aurora*. Libro II, aforismo 118, Barcelona, Alba Editorial, 1999, p. 118.

[19] Declaraciones de Jacques Derrida en el documental *Ghost Dance* (1983), de Ken McMullen. Disponible en https://www.youtube.com/watch?v=0nmu3uwqzbI

[20] Este no es otro sino George Innes, de New Jersey, en cuyas obras se inspiran las ya mencionadas secuencias de amaneceres y ocasos centrales del libro.

[21] Este futuro hipotético podría descifrar aquello que Derrida denomina lo *mesiánico sin mesianismo*: «Ya sea la promesa de esto o aquello, ya sea, o no, cumplida o ya resulte imposible de cumplir, necesariamente hay promesa y, por tanto historicidad como porvenir». Derrida, J. *Espectros de Marx: el Estado de la deuda, el trabajo del duelo y la nueva Internacional*. Madrid, Trotta, 2012, p. 88. El principal filósofo francés del realismo especulativo plantea una teoría muy semejante: frente a la espectralidad como duelo insuperable existe la posibilidad de una resurrección de los muertos a través de la futura aparición de un Dios que actualmente no existe, v. Meillansoux, Q. «Spectral Dilemma», en *Collapse*, vol. 5 (2008), pp. 261-276. Igualmente, en

> Podríamos argumentar, quizás, que McGuire subsume toda la estructura de *Here* bajo esta potencialidad narrativa de ciencia ficción, como si nosotros, los lectores, estuviésemos actualmente observando la navegación temporal posibilitada por este brillante y futuro mecanismo tecno-*lógico*.[22]

FIG. 6. McGuire, R. (2014). *Op. cit.*, pp. 255-256.

Porvenir ilusorio, en cualquier caso, ya que esta fantasmagoría resucita tan solo un domicilio desprovisto de sus antiguos habitantes, tal como refleja otra obra de vanguardia, *SPUK* de Niklaus Rüegg, cuyas páginas —tomadas de los tebeos del Pato Donald— al eliminar a sus protagonistas nos proveen de una cámara, si cabe más siniestra, vacía de sus espectros (FIG. 7).

Esa voluntad de hacer de todos los tiempos algo simultáneo o, incluso paradójicamente, contemporáneos también se manifiesta en las curiosas simetrías entre el comienzo y la parte final de *Here*. La portada muestra el exterior de una ventana —presumiblemente de la habitación— mientras su contraportada nos enfrenta a un muro trasero, como si el mismo libro contuviese en sí la vivienda. Casi de inmediato, en la página de créditos inicial, observamos

el documental *Trascendent Man* (2009) el mesías poshumanista Ray Kurtzweill atribuye esta función a la singularidad tecnológica que podría revivir a los muertos bajo forma de Inteligencias Artificiales.

[22] De Moura, P. «Time is a Memory, Liquid is a Cup», en *Du9: l'autre bande dessinée*, 2015. Disponible en http://www.du9.org/en/dossier/time-is-a-liquid-memory-is-a-cup/

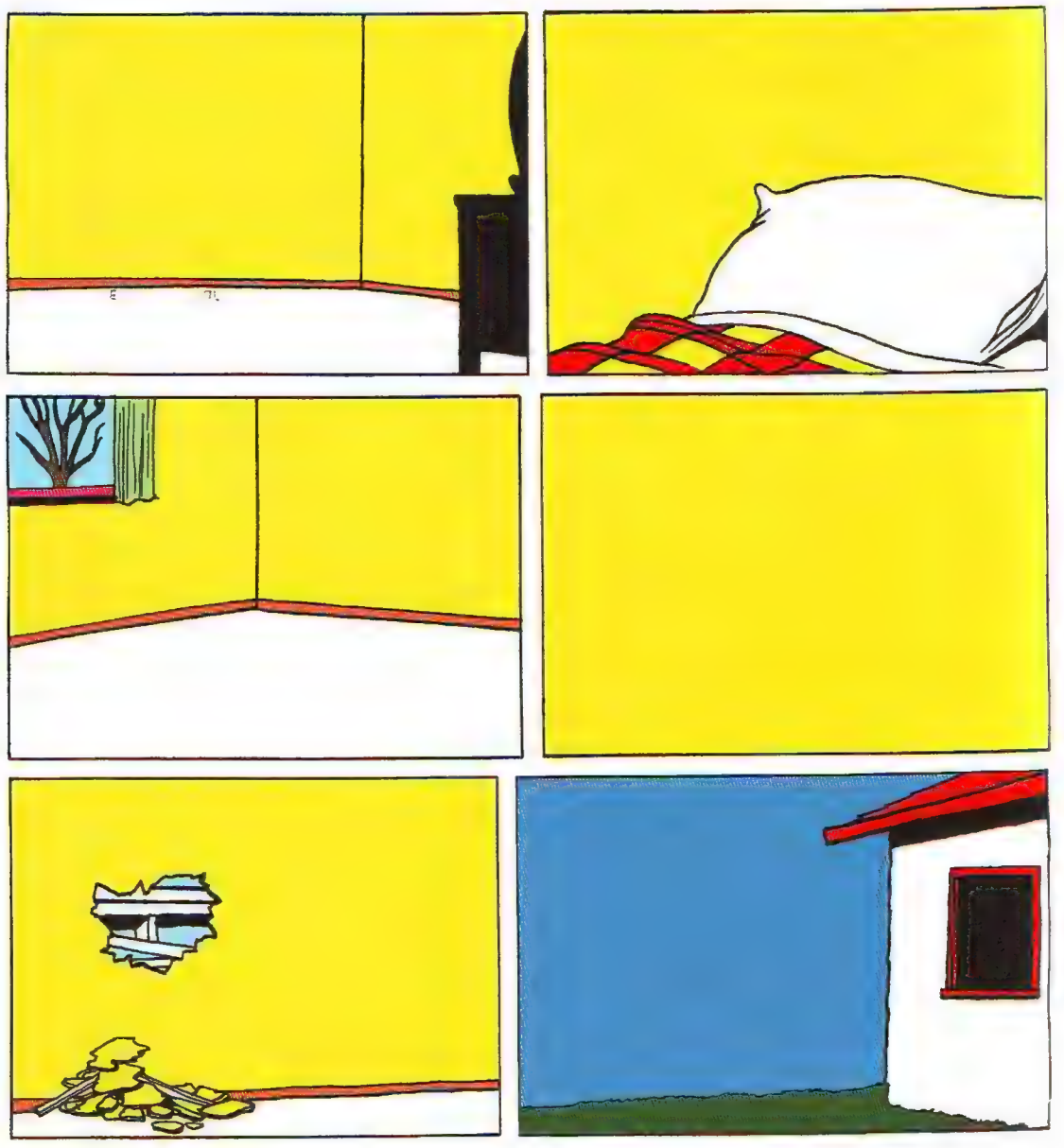


FIG. 7. Rüegg, N. *SPUK*. Zurich, Edition Fink, 2004.

una doble estantería medio llena frente a una caja vacía, mientras en la última página, con las dedicatorias, se ve la misma estantería vacía frente a una caja cerrada. En la primera aparición humana del cómic, una señora se pregunta en medio del cuarto: «¿Por qué he venido *aquí* otra vez?». Cuestión que encuentra respuesta al cierre del volumen: «*Ahora* lo recuerdo» dice mientras recoge un libro de la mesilla.[23] Esta especie gemela de cortinillas de entrada y

[23] Entre aquí y ahora, *I remember* alude al célebre poema de Joe Brainard en uno de cuyos versos leemos: «I remember (spooky) when all of a sudden someone you know very well becomes momentarily a total stranger».

cierre responden a una voluntad clara de archivar en un espacio limitado la totalidad de la experiencia —entre los tres billones de años a.C. y el 22115 d.C.— que contrasta claramente con el ideal utópico en favor de aquello que Foucault denominó *heterotopía*, un espacio de exclusión funcional a la norma social:

> Vemos que el cementerio es un lugar heterotópico en grado sumo, ya que el cementerio se inicia con una rara heterocronía que es, para el individuo, la pérdida de la vida, y esta *cuasi* eternidad en la que no cesa de disolverse y eclipsarse. [...] En revancha, la idea de acumularlo todo, la idea de formar una especie de archivo, el propósito de encerrar en un lugar todos los tiempos, todas las épocas, todas las formas, todos los gustos, la idea de habilitar un lugar con todos los tiempos que está él mismo fuera de tiempo, y libre de su mordedura, el proyecto de organizar de este modo una especie de acumulación perpetua e indefinida del tiempo en un lugar inmóvil es propio de nuestra modernidad. El museo y la biblioteca son heterotopías propias de la cultura occidental del siglo XIX.[24]

La cripta y el fantasma

Aún en estado larvario, la tesis derridiana de la espectralidad comenzó a tomar forma a partir de 1959, año en que el filósofo francés trabaría amistad con la pareja de psicoanalistas compuesta por Nicolás Abraham y María Torok. El trabajo de ambos cristalizó casi dos décadas después a través de una reinterpretación del caso más perturbador de Freud, el hombre de los lobos, para la que Jacques Derrida escribiría su introducción *Fors*. En este y sucesivos libros, Abrahams y Torok propusieron una reorientación radical de las teorías freudianas allende el complejo de Edipo a través de dos nuevas nociones psicoanalíticas: la cripta y el fantasma.

Cuando sufrimos la pérdida de un ser querido, el dolor asociado al trauma suele elaborarse gradualmente a través de un proceso de duelo o introyección que, en casos extremos, se transforma en aflicción melancólica. No obstante, todas estas emociones no siempre pueden ser reconocidas y, en vez de asimilarlas, el sujeto las incorpora, las traga inmediata e instantáneamente para enterrarlas y preservarlas en un lugar extranjero dentro de sí mismo: la cripta. Esta cripta no afecta solamente al sujeto, sino que transmite a su descendencia por empatía con el inconsciente parental un secreto familiar reprimido entre generaciones —muertos enterrados en otros, estos son los fantasmas.

Finalmente, ambos conceptos, la cripta y el fantasma, se entrelazan en la obra de Abrahams y Torok para reconfigurar el psicoanálisis en una suerte de descodificación criptográfica del inconsciente, en sus propias palabras: «considerar el organismo como un texto jeroglífico, sedimentado a lo largo de la historia de la especie» o como resume Derrida:

> Reencontrar el camino de la tumba, violar entonces una sepultura, he aquí aquello que se parece al análisis de una incorporación críptica. [...] Pero la sepultura violada no era ella misma legal. [...] Esta imagen misma, aquella del fantasma, habitante de una cripta propia del Yo [...] designa

[24] Foucault, M. «Des espaces autres», en *Architecture, Mouvement, Continuité* n.º 5 (1984), pp. 46-49. [Mi traducción].

> también para el paciente, la ocasión del tormento, un recuerdo que él había enterrado sin sepultura legal [...], esperando su resurrección.[25]

En menos de diez años, uno de los discípulos de Abrahams y Torok, el psicoanalista francés Serge Tisseron, aplicaría este método criptográfico a una historieta —las aventuras de Tintín— con unos resultados llamativamente eficaces.[26] A partir del simple estudio de los álbumes de Hergé, Tisseron fue capaz de desvelar un doloroso secreto que recorre tanto las peripecias del reportero belga como la historia familiar de su creador, una interpretación que posteriormente acreditarían diferentes documentos en varias biografías.[27] El núcleo de este misterio se encuentra agazapado en el díptico formado por *El secreto del Unicornio* y *El tesoro de Rackham el Rojo*, cuyo motivo principal orbita alrededor de los orígenes familiares del Capitán Haddock.

Dentro del mástil roto de la maqueta de un barco recién adquirida, Tintín encuentra un trozo de pergamino con parte de unas coordenadas geográficas. Casualmente, el barco en que se basa la maqueta, el Unicornio, había pertenecido a un antepasado del Capitán Haddock, el caballero de Hadoque, quien robó un tesoro al pirata Rackham el Rojo para supuestamente enterrarlo en una isla tropical. Tintín, Haddock y Tornasol parten hacia esta isla en busca del trofeo, pero, una vez allí, no encuentran nada. Sin embargo, en un cofre dentro del Unicornio aparecen unos legajos identificando a Hadoque como propietario del castillo de Moulinsart que pasará a manos del Capitán Haddock. De vuelta en el castillo, oculto tras una estatua de su cripta, aparece el tesoro que nuestros amigos llevaban tanto tiempo persiguiendo.

En resumen, el tesoro se encuentra escondido en la cripta del castillo de Moulinsart, cedido en su momento por Luis XIV, el Rey Sol, a «nuestro querido y amado» François de Hadoque. Por tanto, la residencia legítima de Haddock oculta, como donativo real, un tesoro en su interior. ¿Por qué tomarse tantas molestias en enterrar las joyas de la familia? Un fantasma acecha a la genealogía del Capitán. ¿Qué vínculo une a su ancestro con una realeza que, oro y casa mediante, parece haber querido comprar su silencio? Apoyándose en las fechas aportadas por los álbumes, Tisseron propone que el caballero de Hadoque sería un hijo bastardo de Luis XIV. Esta hipótesis se confirmaría años después al revelarse que los gemelos Alexis y Léon, padre y tío de Hergé, eran aparentemente hijos ilegítimos o bien del conde Gaston de Errembault o bien del propio rey Leopoldo II de Bélgica. Quizás no sea anecdótico que Alexis, el padre, fuera contratado durante años como archivero, responsable de la memoria, de los Estudios Hergé.

«¿Cuál es la historia tras ese edificio del otro lado de la calle?», se pregunta una mujer con la vista puesta a través de la ventana de *Here* en 1984. El otro edificio es quizás el protagonista

[25] Derrida, J. «Fors», en Abrahams, N. y Torok, M. *Le Verbier de l'homme aux loups*. París, Flammarion, 1976, pp. 49-50.

[26] Tisseron, S. *Tintin no psicanalista*. Lisboa, Bertrand Editora, 1987.

[27] Smolderen, T. y Streckx, P. *Hergé, Portrait biographique*. Tournai, Casterman, 1988.

FIG. 8. Pavlosky, M. E. *Proprietary House*. Perth Amboy, New Jersey, 2016.

secundario del cómic de Richard McGuire. Su historia, entre 1763 y 1777, se detalla en una frecuencia de hasta catorce viñetas a página completa, la mayor de todo el libro. Vemos cómo se tala el terreno, cómo se construye la mansión, cómo se celebra una cena en 1775 que acaba en una acalorada discusión política y cómo, posteriormente, la casa arde misteriosamente en llamas.

El edificio en cuestión, conocido como *Proprietary House* (FIG. 8), fue la residencia del gobernador colonial de New Jersey, nominalmente William Franklin, hijo de uno de los *padres fundadores* de Estados Unidos, Benjamin Franklin, quien la visita en compañía de su nieto William Temple Franklin. El motivo de la reyerta es evidente: Benjamin apoya el proceso de secesión norteamericano mientras su hijo se supedita a la corona británica, tachándolo de «terrorista».

Sin embargo, bajo la querella de emancipación política yace un fantasma familiar que unos niños se encargan de señalar: «¡Bastardo!». William es un hijo ilegítimo de Benjamin que, a su vez, hizo heredar esta condición a William Temple, un sucio secreto entre generaciones. Como no podía ser de otra manera, esta mansión arrastra su propia leyenda de *haunted*

house, casa encantada, sometida al asedio de diversos fantasmas, incluyendo un soldado de la Guerra de Independencia, una mujer vestida de blanco y un niño.

FIG. 9. McGuire, R. (2014) *Op. cit.* pp. 25-26.

Una doble página clave (FIG. 9) presenta el incendio de la *Proprietary House* en 1783 cuyo humo parece incorporarse a los pulmones del tío de Richard McGuire quien, en 1989, intenta expulsarlo tosiendo mientras se cae de una silla tras contar un chiste y muere súbitamente de un ataque al corazón. Las complejas relaciones de superposición entre viñetas se renuevan así en términos de incorporación y/o exteriorización sincronizando dos criptas, dos casas, atravesando dos planos temporales, dos épocas históricas mediante un fenómeno espectral que descodifique el jeroglífico intergeneracional de *Here*.

La casa y el conjurado

La teoría derridiana de la espectralidad tomaría cuerpo definitivo con su libro *Espectros de Marx* publicado en 1993. Al poco de caer el muro de Berlín, Derrida se mide con el patriarca de buena parte de la izquierda política a partir de la frase con que se abre el *Manifiesto comunista* —«un espectro asedia Europa, el espectro del comunismo»—, repasando las apariciones de esta figura en la obra de Marx desde la repetición de la historia como farsa en *El 18 Brumario de Luis Bonaparte* hasta el carácter espectral del valor en *La ideología alemana* y *El capital.*

Con todo, *Espectros de Marx* debe situarse en relación con el conjunto de su filosofía de la diferencia, es decir, también de lo diferido, frente a la metafísica de la presencia, es decir,

también del presente, porque *Espectros de Marx* es, sobre todo y entre otras cosas, un libro intempestivo, con pretensión de impugnar el tiempo histórico en su desarrollo lineal teleológico característico de las promesas políticas que protagonizaron la era moderna.

Así, Derrida piensa el espectro como anacronía radical, figura de la no contemporaneidad consigo mismo del tiempo presente, apoyándose en la célebre frase de Hamlet: «*The time is out of Joint*, el tiempo está desarticulado, descoyuntado, desencajado, dislocado, el tiempo está trastocado, acosado y trastornado, desquiciado, a la vez desarreglado y loco».[28]

Esta problemática coexistencia espectral entre diferentes capas temporales es recuperada por Derrida, por ejemplo, a través de *El 18 Brumario de Luis Bonaparte* —obra sobre el placaje de la revolución de 1848 que funda el materialismo histórico— cuyo motivo de la repetición como farsa Marx atribuye, de buen principio, a Luis Felipe de Orleans en tanto sombra patética de su abuelo Napoleón.

> En estas épocas de crisis revolucionaria es precisamente cuando [los hombres] conjuran temerosos, en su auxilio los espíritus del pasado toman prestados sus nombres, sus consignas de guerra, su ropaje, para, con este disfraz de vejez venerable y este lenguaje prestado, representar la nueva escena de la historia universal. Así, Lutero se disfrazó de apóstol Pablo, [...] los partidos y la masa de la antigua revolución francesa, cumplieron, bajo el ropaje romano y con frases romanas, la misión de su tiempo [...] Cromwell y el pueblo inglés habían ido a buscar en el Antiguo Testamento el lenguaje, las pasiones y las ilusiones para su revolución burguesa. [...] Una vez instaurada la nueva formación social, desaparecieron los colosos antediluvianos, y con ellos el romanismo resucitado.[29]

Estas escenas en que el pasado es *repetido* como parodia, en forma de disfraz, abundan en *Here*: una fiesta de Halloween —el día de los muertos, de las casas encantadas— donde alguien aparece vestido de Benjamin Franklin; el árbol de Navidad, un disfraz espectral de su anterior vida vegetativa; la escena de una casa de muñecas que replica y pone en abismo la misma habitación. Pero, sobre todo, destacan las vinculadas a la anteriormente oriunda tribu de los Lenape: un niño trajeado de indio ante su tipi, la historia sobre el monstruo del bosque que parece ser otro niño disfrazado de oso en la misma doble página, la cabeza de ciervo decorativa como trofeo de su caza pretérita. ¿Por qué estos personajes *conjuran* en su ayuda a los espectros del pasado? Para dimensionar, y así digerir, el trauma histórico que conllevan: el exterminio de los nativos, la guerra de independencia...

---

[28] Derrida, J. (2012). *Op. cit.*, p. 31.

[29] Marx, K. *El 18 Brumario de Luis Bonaparte.* Buenos Aires, Anteo, 1972, pp. 15-17. Finalmente concluye, p. 162: «La tradición histórica hizo surgir en los campesinos franceses la fe milagrosa de que un hombre llamado Napoleón les devolvería su esplendor. Y se encontró un individuo que se hace pasar por tal hombre porque luce el nombre de Napoleón y como consecuencia del *Code Napoleon*, que prescribe: *Toute recherche de la parternité est interdite* [Toda investigación de la paternidad queda prohibida]». En clave psicoanalítica, Spivak interpreta esta última cita: «La ausencia del nombre propio colectivo, artificial y no familiar, es suplida por el único nombre propio que la *tradición histórica* puede ofrecer —el patronímico mismo— el Nombre del Padre [...]. Es la Ley del Padre —el Código napoleónico— la que paradójicamente prohíbe la búsqueda del padre natural». Spivak, G. C. «¿Puede hablar el subalterno?», en *Revista Colombiana de Antropología*, vol. 13 (2003), p. 313.

Dentro del tiempo estratigráfico de *Here* podrían distinguirse, por ejemplo, cuatro planos: el plano cuasi-geológico de los amaneceres, el plano biológico de los animales y las plantas, el plano sociohistórico de los *grandes acontecimientos* y, al fin, el plano de la vida cotidiana, tanto del lugar como de sus eventuales habitantes. En este último destaca, por su carácter alegórico, la secuencia donde una sociedad arqueológica visita la casa de los McGuire —momento que sucedió efectivamente— uno de cuyos miembros porta una camiseta con el irónico lema de «*Future transitional fossil*». Sin duda, no es posible aplicar una jerarquía entre las diferentes capas fosilizadas o por fosilizar: hay fósiles directores —restos paleontológicos o arqueológicos que permiten datar ciertos planos— pero no hay aquí ningún archifósil primordial que permita probar la preexistencia de la realidad antes del observador,[30] sino un solo plano de inmanencia, en palabras de McGuire: «quería relatar los pequeños momentos de la vida, dándole a las pequeñas cosas la dignidad de los grandes eventos y, viceversa, restituir a las cosas grandes la dimensión de la cotidianeidad».[31]

Este plano inmanente sin jerarquías aspira a abarcar la totalidad de la experiencia —ya lo habíamos visto— pero, en la era Wikipedia, totalidad no significa clausura. Como podemos observar en las notas preliminares de *Here* (FIG. 10), McGuire intenta —al modo de una partitura o poesía— articular el tiempo a partir del ritmo, de la *repetición*; acoplar los momentos en tanto diferentes notas musicales, o letras, que atrapen la totalidad temporal a partir de un número virtualmente finito de vistas, actualizadas o no en una melodía o en otra harmonía. Una apertura que Groensteen aplica a la datación de las viñetas:

> El carácter a menudo fluido, incierto, aproximativo, brumoso de la rememoración [...] se contradice aquí con una precisión que puede parecer obsesiva y maniaca. La datación produce el efecto de instalar rápidamente esa sensación de extravío, ya que ella indica de manera clara que las imágenes descubiertas sucesivamente no son consecutivas; pero también permite adelantarse, dando la impresión de que el libro incluye sus «instrucciones de uso», suscitando casi inevitablemente en el lector la tentación de reensamblar el puzzle temporal, de darle una forma más inteligible. Perspectiva ilusoria, naturalmente [...] La datación permite al menos circular por el libro, hacia delante y hacia atrás, para activar los solapamientos, verificar como las líneas del relato se constituyen, se cruzan, encontrando o no una resolución.[32]

Sin embargo, *Here*, aquí, es un lugar concreto: el número 150 de la Avenida Kearny en Perth Amboy (New Jersey), vendido en octubre de 2012 tras haber sido el hogar de los padres de Richard McGuire durante cincuenta años. Inicialmente, el autor se resistió a utilizar la casa como escenario del libro ya que le obligaba a enfrentarse al duelo por la reciente muerte de ambos junto a su hermana. Superado el anclaje en la negación, el mismo volumen —dedicado a su familia— formaría parte de este proceso de duelo, cuyas fases se reflejan de manera flexible en su estructura central: a la caída mortal del comienzo le sigue una fase de negociación

[30] Meillassoux, Q. *Después de la finitud: Ensayo sobre la necesidad de la contingencia*. Buenos Aires, Caja Negra Editora, 2015, pp. 23-51.

[31] Pansini, A. «Richard McGuire sulla genesi e le tematiche presenti en Qui». en *Lo Spacio Bianco* (31 de mayo de 2015). Disponible en http://www.lospaziobianco.it/richard-mcguire-genesi-tematiche-presenti/.

[32] Groensteen, T. (2016). *Op. cit.* [Mi traducción].

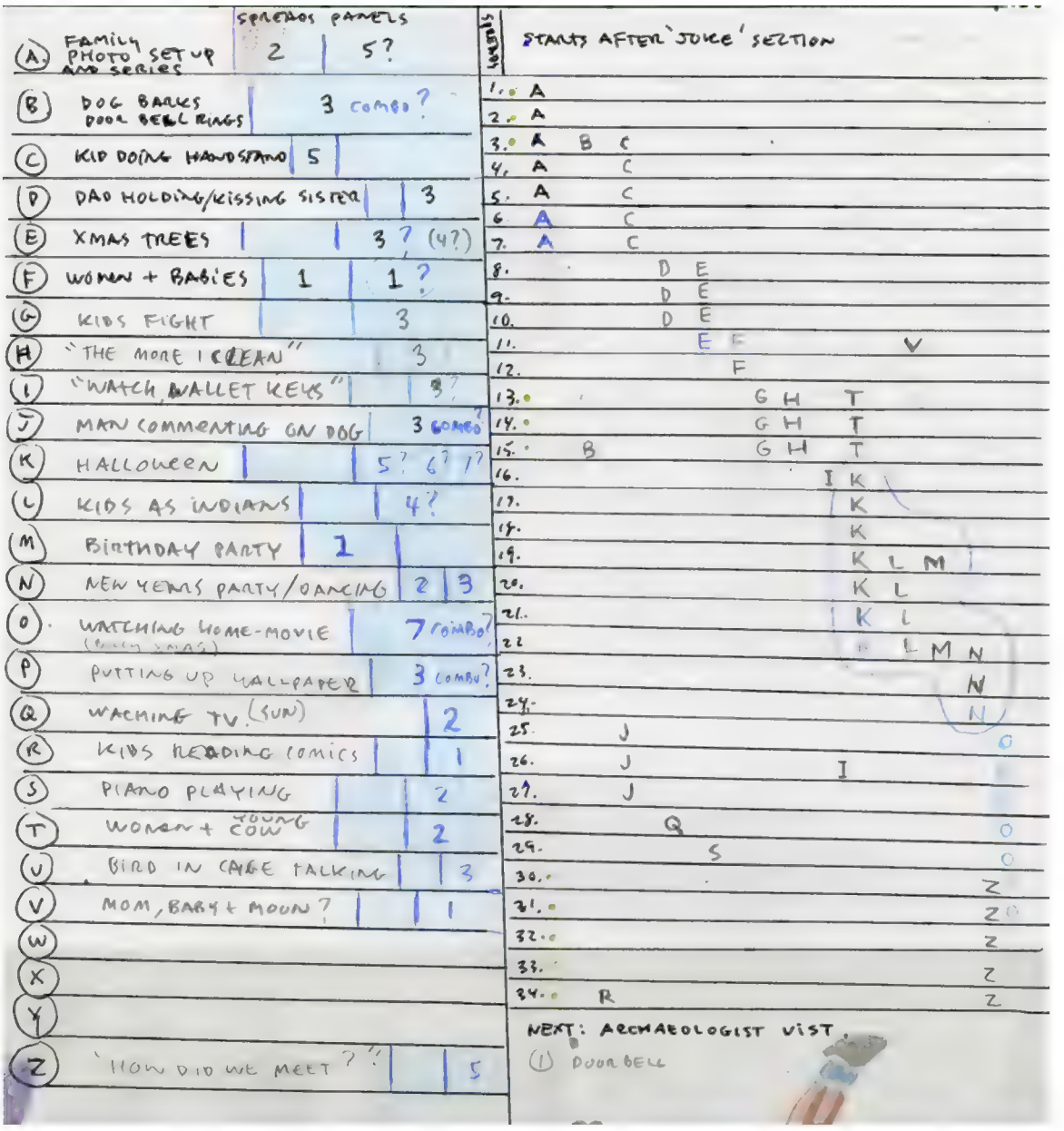

SPREADS PANELS
A FAMILY PHOTO SET UP AND SERIES 2 5?
B DOG BARKS DOOR BELL RINGS 3 COMBO?
C KID DOING HANDSTAND 5
D DAD HOLDING/KISSING SISTER 3
E XMAS TREES 3? (4?)
F WOMEN + BABIES 1 1?
G KIDS FIGHT 3
H "THE MORE I CLEAN" 3
I "WATCH, WALLET KEYS" 3?
J MAN COMMENTING ON DOG 3 COMBO?
K HALLOWEEN 5? 6? 1?
L KIDS AS INDIANS 4?
M BIRTHDAY PARTY 1
N NEW YEARS PARTY/DANCING 2 3
O WATCHING HOME-MOVIE 7 COMBO?
P PUTTING UP WALLPAPER 3 COMBO?
Q WACHING TV (SUN) 2
R KIDS READING COMICS 1
S PIANO PLAYING 2
T WOMEN + YOUNG COW 2
U BIRD IN CAGE TALKING 3
V MOM, BABY + MOON? 1
W
X
Y
Z "HOW DID WE MEET?" 5
STARTS AFTER 'JOKE' SECTION
NEXT: ARCHAEOLOGIST VIST
(1) DOOR BELL

FIG. 10. McGuire, R. «Richard McGuire Makes a Book» en *Five Dials* n.º 35 (2015), pp. 31-32.

entre la familia Franklin que desemboca en un clímax iracundo de imágenes sobre peleas e insultos y continúa con una serie de páginas sobre el motivo de la pérdida para, finalmente, presentar la secuencia melancólica de los amaneceres, entre la aceptación y la depresión. Este, el trabajo del duelo, es el verdadero núcleo y tema central de *Here*.

El conjurado tiene que ver, por tanto, con el trabajo del duelo, con una mirada retrospectiva que convoca a los espectros, pero, también, de futuro en tanto la conjura implica en *Here*

un juramento, una promesa, un compromiso entre el plano sociohistórico y el cotidiano proyectándose hacia el porvenir, «una política de la memoria, de la herencia y de las generaciones».[33]

De vuelta a Marx y Derrida, definamos un terreno común: la economía, de la casa o de la habitación, la *oîkos*, esta es la ley, *nómos*, procedente de *némō*, pastorear, es decir, distribuir los pastos entre los *nómadas* —recordemos el *Ars Memoriae* y el mapa temporal como escritura cardinal de estos pueblos—. Con todo, a través de los teólogos cristianos, la *oikonomía* adquiriría un nuevo sentido vinculado a la revelación de la Santísima Trinidad que distingue en sí al Padre, al Hijo y al Espíritu, tal como hoy discernimos tres formas diferentes del capital: industrial, comercial y financiero.[34]

En este punto, el desencuentro entre Marx y Derrida es evidente: mientras en la doctrina marxista se discute todavía sobre si el «valor espectral» de la mercancía surge en la producción o en la circulación de la economía capitalista,[35] la deconstrucción orienta su mirada hacia la economía general del don, intentando substraerlo a un no-lugar fuera del circuito económico, tanto del intercambio como de la deuda.[36]

Desde este ángulo, la economía espectral debe inclinarse claramente por esta última (des) encarnación especulativa, por la relaciones entre el crédito y la deuda, algo que ya sabíamos a partir de cualquier relato sobre el asedio de los fantasmas, pero que se concretaría ante nuestros ojos brutalmente en 2008 con la crisis de crédito hipotecario —del griego *hypothéke*, literalmente «bajo el sepulcro» o, en inglés, *mortgage*, «compromiso de muerte»— tras la que se vendería la casa familiar de los McGuire.

En este sentido, la singular elección del término espectralidad como núcleo de la interpretación derridiana de la obra de Marx contrasta con la tesis tradicional que parte de su crítica al «fetichismo de la mercancía». Las relaciones marxianas entre la mercancía-fetiche y el valor-espectro destituirían así, renovando, los polos de la dualidad hegeliana entre cuerpo

[33] Derrida, J. (2012). *Op. cit.*, p. 12. El filósofo francés señala que el significado de conjuración, además de conspiración, bascula entre evocar y exorcizar, dar entrada y salida al espectro, v. *Ibid.*, pp. 53-62.

[34] Agamben, G. *El reino y la gloria*. Valencia, Pre-textos, 2008.

[35] En línea con Althusser, la *Neue Marx-Lektüre* de Michael Hendrich rechaza la teoría *substancialista* del valor-trabajo —de acuerdo con la cual la esencia del valor es un producto directo del tiempo de trabajo— en favor de la tesis de que la «objetividad espectral» del valor se constituye dentro de las relaciones de intercambio sin que esto signifique la preexistencia de un reino ontológico de las cosas en sí, v. Heinrich, M. *Crítica de la economía política: una introducción a* El Capital *de Marx*. Madrid, Escolar y Mayo, 2008, pp. 57-91. Sobre Marx y la deuda v. Lazzarato, M. *La fábrica del hombre endeudado*. Buenos Aires, Amorrortu, 2013, pp. 61-74.

[36] Derrida, J. *Dar (el) tiempo I: la falsa moneda*. Barcelona, Paidós, 1995, p. 22: «Para que haya don, *es preciso* que el donatario no devuelva, ni amortice, ni salde su deuda, ni la liquide, es preciso que no se meta en ningún contrato, ni haya contraído jamás ninguna deuda [...] Es preciso, en último extremo, que no *reconozca* el don como don. Si lo reconoce *como* don, si el don se le *aparece como tal*, si el presente le resulta presente *como presente*, este simple reconocimiento basta para anular el don».

y espíritu o cosa y persona.[37] Obviamente, la tesis deconstructivista postula la indistinción de ambos, pero desplaza sutilmente su atención a la «objetividad espectral» en detrimento del fetiche.[38]

FIG. 11. McGuire, R. «Boceto digital a doble página de *Here*», en *The Morgan Library & Museum*, 2014.

En el proceso digital previo a la realización de *Here*, McGuire utilizó una técnica que, de por sí, ya identifica históricamente al arte de vanguardia: el *collage* (FIG. 11).[39] Con inde-

[37] Esposito, R. *Dos: La máquina de la teología política y el lugar del pensamiento*. Buenos Aires, Amorrortu, 2015, pp. 161-169. De raíz Hegeliana, la categoría de fetiche fue apuntalada por Lukács, contraponiendo su *cosificación* al humanismo. Lukács, G. *Historia y Conciencia de clase*. La Habana, Instituto del libro, 1970, pp. 110-136. Para una interpretación del fetiche posmoderna y fuera de la órbita marxista v. Latour, B. *On the Modern Cult of the Factish God*. Durham, Duke University, 2010, donde vincula el término fetiche que deriva del portugués *feitiço*, equivale al castellano «hechizo» y proviene del latín *factitius* (artificial) con el español *hecho*, francés *fait* o inglés *fact*, entendido hoy como *realidad* frente a su significado original próximo a *producto*.

[38] Derrida, J. (2012). *Op. cit.*, p. 144. «*El fetiche sería* el cuerpo dado o, mejor, prestado, de prestado, *la encarnación secundaria conferida a una idealización inicial.*» [Mis cursivas]. Obviamente, para Marx el fetiche definitivo es la moneda,

[39] La muestra *Richard McGuire-Ici* celebrada entre febrero y abril de 2015 en la Galerie Martel de París, indica la diversidad de materiales que utilizó en la realización de su cómic: desde el acrílico sobre madera

pendencia de que este surgiera a través del movimiento cubista —tan preocupado por el cuestionamiento de la percepción y representación del espacio— e incluso de que existan antecedentes de narrativa visual como *Una semana de bondad*, de Max Ernst, la referencia inexcusable de *Here* es la obra de Richard Hamilton *Just what is it that makes today's homes so different, so appealing?*, que sirvió como póster, en 1956, de la exposición *This Is Tomorrow*, y es considerado generalmente como el cuadro fundacional del Pop Art (FIG. 12).

FIG. 12. Hamilton, R. 1956, *Just what is it that makes today's homes so different, so appealing?*

hasta las témperas y acuarelas sobre papel. Disponible en http://www.lospaziobianco.it/richard-mcguire-genesi-tematiche-presenti/.

El catálogo de la exhibición describe este *collage* de la siguiente manera: «El hombre, la mujer, la humanidad, la historia, la comida, los periódicos, el cine, la televisión, el teléfono, los cómics (información visual), las palabras (información textual), los registros magnetofónicos (información auditiva), los coches, los electrodomésticos, el espacio».[40] Entre las imágenes tomadas de diversas revistas para formarlo, tres remiten directamente a *Here*: la disposición de la sala de estar estructurada a partir de su quicio como falso punto de fuga con la ventana en la misma posición, la publicidad de la aspiradora *Hoover* para el «ama de casa» y, por supuesto, el cuadro con una portada del tebeo romántico *Young Romance*, de Joe Simon y Jack Kirby.

El *collage* de Hamilton se presta con facilidad a una lectura superficial desde el «fetichismo de la mercancía»: un hogar repleto de productos de consumo cuyos atributos parecen extenderse hasta la mujer que levanta sus senos o el hombre que sujeta un *lollipop*; *pin-up* o vigoréxico que hacen de su cuerpo un motivo de exhibición en el circuito libidinal. De igual manera, la técnica del *collage* también se presta a una lectura espectral en tanto transferencia, puesta en valor y archivo de imágenes-souvenirs desde el ámbito profano de los medios de comunicación o la vida cotidiana al ámbito institucional del arte o la literatura, según el procedimiento del *readymade*.[41]

El fetiche concentra imágenes mientras el espectro las transfiere y así podrían identificarse, respectivamente, con los dos mecanismos de defensa inconsciente que Freud detectó en su interpretación de los sueños: la condensación y el desplazamiento.

> En realidad, la memoria es el antimuseo: no es localizable. [...] Allí duerme un pasado, como en las acciones cotidianas [...] donde sueñan antiguas revoluciones [...] No habitamos sino lugares encantados [...] Los lugares son historias fragmentadas y replegadas, pasados robados a la legibilidad por los otros, tiempos amontonados que pueden desplegarse pero que están allí más bien como relatos a la espera y que permanecen en estado de jeroglífico [...] Lo memorable es lo que puede ser soñado acerca del lugar. Una vez en este lugar palimpsesto, la subjetividad se articula sobre la ausencia que la estructura como existencia.[42]

Igualmente, presentes en *Here*, estos fenómenos nos entregan al misterio de una fábula onírica, en último término indiscernible incluso para su propio autor pero vinculada a una economía, a su ley y a su casa, como apunta Boris Groys: «El don de la indiscernibilidad tampoco se escapa a la economía general del don, pues la indiscernibilidad también puede

[40] Texto del catálogo de la exposición *This Is Tomorrow*, cit. en Foster, H. *The First Pop Age*. New Jersey, Princeton University Press, 2012, pp. 22-23. Para esta obra, Hamilton colaboró intensamente con los arquitectos John Voelcker y Reynerd Banham.

[41] Duchamp, precursor para Richard Hamilton, crearía en 1917 su célebre primer *readymade* u *objet trouvé*, «La fuente»: un urinario volcado, directamente así trasladado para su exhibición y firmado como R. Mutt. Thomas Inge aventura la hipótesis de que esta signatura fuese un homenaje a la tira de prensa *Mutt and Jeff* de Bud Fisher. Inge, T. *Comics as Culture*. Jackson, University Press of Mississippi, 1990, pp. 42-43.

[42] Certeau, M. *L'invention du quotidien*, vol. 1. París, Gallimard, 2012, pp. 159-163. [Mi traducción].

regalarse y aceptarse: el procedimiento del *readymade* no es otra cosa que el regalo de esa indiscernibilidad».[43]

Here prácticamente se cierra con la tonadilla popular que cantan unos niños: «*Ring-a-round the rosie/ A pocket full of posies/ Ashes! Ashes!/ We all fall down*» y Derrida concluye, refiriéndose a Freud como bien podría haberlo hecho sobre Richard McGuire:

> El secreto es la ceniza misma del archivo [...] Nos preguntaremos lo que ha podido guardar de su derecho incondicional al secreto, ardiendo en deseos de saber [...] Siempre nos preguntaremos lo que él ha podido quemar, en ese mal de archivo. Siempre nos preguntaremos, compartiendo con compasión ese mal de archivo, lo que ha podido arder de sus pasiones secretas, de su correspondencia o de su «vida».[44]

Dedicado a Vicente Luís Mora

[43] Groys. *Op. cit.*, p. 230.

[44] Derrida, J. (1997) *Op. cit.*, pp. 106-107.

Bibliografía

Agamben, G. *El reino y la gloria*. Valencia, Pre-textos, 2008.

Anónimo. *Retórica a Herenio*. Madrid, Gredos, 1997.

Cicerón, M. T. *Sobre el Orador*. Madrid, Gredos, 2002.

Cohn, N. *Visual Syntactic Structures: Towards a Generative Grammar of Visual Language*. 2003. Disponible en http://visuallanguagelab.com/P/VSS1.pdf

Crary, J. *Las técnicas del observador: visión y modernidad en el siglo* xix. Murcia, CENDEAC, 2008.

De Certeau, M. *L'invention du quotidien*, vol. 1. París, Gallimard, 2012.

De Moura, P. «Time is a Memory, Liquid is a Cup», en *Du9: l'autre bande dessinée*, 2015. Disponible en http://www.du9.org/en/dossier/time-is-a-liquid-memory-is-a-cup/

Derrida, J. «Fors», en Abrahams, N. y Torok, M. *Le Verbier de l'homme aux loups*. París, Flammarion, 1976.

— *Dar (el) tiempo I: la falsa moneda*. Barcelona, Paidós, 1995.

— *Mal de archivo*. Madrid, Trotta, 1997.

— *Espectros de Marx: el Estado de la deuda, el trabajo del duelo y la nueva Internacional*. Madrid, Trotta, 2012.

Esposito, R. *Dos: La máquina de la teología política y el lugar del pensamiento*. Buenos Aires, Amorrortu, 2015.

Fisher, M. *Ghosts of My Life: Writings on Depression, Hauntology and Lost Futures*. Alresford, Zero Books, 2014.

Foster, H. *The First Pop Age*. New Jersey, Princeton University Press, 2012.

Foucault, M. «Des espaces autres», en *Architecture, Mouvement, Continuité* n.º 5 (1984), pp. 46-49.

Groensteen, T. «Les lieux superposés de Richard McGuire», en *Urgences* n.° 32 (1991), pp. 95-103. Disponible en http://www.erudit.org/fr/revues/urces/1991-n32-urces651/02-5651ar.pdf

— *Système de la Bande Desinée*. París, Presses Universitaires de France, 1999.

— «Richard McGuire: Ici», en *Musée de la Bande Dessinée* (Angulema, marzo de 2016). Disponible en https://www.editionsdelan2.com/groensteen/spip.php?article60

Groys, B. *Bajo sospecha: una fenomenología de los medios*. Valencia, Pre-textos, 2008.

Harguindey Barrio, B. «The Order of Comics: Dynamics of Ninth's Art Devices», en Cañero, J. y Claudio, E. (eds.). *On the Edge of the Panel: Essays on Comics Criticism*. Newcastle upon Tyne, Cambridge Scholars Publishing, 2015, pp. 65-73.

Heinrich, M. *Crítica de la economía política: una introducción a* El Capital *de Marx*. Madrid, Escolar y Mayo, 2008.

Hockney, D. *El conocimiento secreto*. Barcelona, Destino, 2001.

Inge, T. *Comics as Culture*. Jackson, University Press of Mississippi, 1990.

Jameson, F. *Las semillas del tiempo*. Madrid, Trotta, 2000.

Konstantinuo, Lee. «A Theory of Here», en *The Account*, n.º 4 (2015). Disponible en http://theaccountmagazine.com/?article=a-theory-of-here.

Latour, B. *On the Modern Cult of the Factish Gods*. Durham, Duke University, 2010, pp. 1-66.

Lazzarato, M. *La fábrica del hombre endeudado*. Buenos Aires, Amorrortu, 2013.

Locke, J. *Ensayo sobre el entendimiento humano*. Lib. II, Cap. XI, 17. Londres, Thomas Teck, 1825. Disponible en https://archive.org/stream/humanunderstandi00lockuof-t#page/n117/mode/2up.

Lukács, G. *Historia y conciencia de clase*. La Habana, Instituto del libro, 1970 [1923].

Marx, K. *El 18 Brumario de Luis Bonaparte*. Buenos Aires, Anteo, 1972 [1852].

Marx, K. y Engels, F. *La ideología alemana*. Barcelona, Ediciones Grijalbo, 1974 [1846].

Masick, T. y Trainor, B. *Here*. [Video]. Nueva York, Rochester Institute of Technology, 1991. Disponible en https://www.youtube.com/watch?v=57hR44mB5u0.

Meillansoux, Q. «Spectral Dilemma», en *Collapse*, vol. 5 (2008).

— *Después de la finitud: Ensayo sobre la necesidad de la contingencia*. Buenos Aires, Caja Negra Editora, 2015.

McGuire, R. «Here», en *RAW*, vol. 2, n.º 1 (1989), pp. 69-74.

— «Here», en *Strapazin* n.º 59 (2000).
— *Here*. Londres, Hamish Hamilton, 2014.

— «Richard McGuire Makes a Book», en *Five Dials*, n.º 35 (2015). Disponible en http://fivedials.com/number-35-richard-mcguire-makes-a-book/.

Nietzsche, F. *Aurora*. Barcelona, Alba Editorial, 1999 [1881].

Pansini, A. «Richard McGuire sulla genesi e le tematiche presenti en Qui», en *Lo Spacio Bianco* (31 de mayo de 2015). Disponible en http://www.lospaziobianco.it/richard-mcguire-genesi-tematiche-presenti/.

Reynolds, S. *Retromanía*. Buenos Aires, Caja Negra, 2012.

Ricoeur, P. *Freud: una interpretación de la cultura*. México, Siglo XXI, 1990.

Rüegg, N. *SPUK*. Zurich, Edition Fink, 2004.

Smolderen, T. y Streckxt, P. *Hergé, Portrait biographique*. Tournai, Casterman, 1988.

Spivak, G. C. «¿Puede hablar el subalterno?», en *Revista Colombiana de Antropología*, vol. 13 (2003) [1987], pp. 295-364.

Sprinker, M. (ed.) *Ghostly Demarcations: A Symposium on Jacques Derrida's Specters of Marx*. Londres, Verso, 1999.

Tisseron, S. *Tintin no psicanalista*. Lisboa, Bertrand Editora, 1987.

Ware, C. «Building Stories», en *Acme Novelty Library*, n.º 16 (2012).

Weitzman, K. *El rollo y el códice: un estudio del origen y el método de la iluminación de textos*. Donostia, Nerea, 1990.

El sueño de los héroes: las máscaras del marino en *Magi: Sinbad no Bōken*

Diego Hernán Rosain

Diego Hernán Rosain nació el 24 de agosto de 1991, es licenciado en Letras por la Universidad de Buenos Aires y profesor en escuelas secundarias. Ha publicado artículos en revistas como *Puesta en escena*, *BADEBEC* y *Exlibris*. Actualmente, es adscripto a la cátedra de Problemas de Literatura Latinoamericana a cargo de la Prof. Dra. Marcela Croce con el proyecto titulado «Ficciones especulativas: emergencia y contacto entre las poéticas de Macedonio Fernández y Jorge Luis Borges», dirigido por el Prof. Lic. Mariano Veliz.

Fecha de recepción: 14 de agosto de 2017

Fecha de aceptación definitiva: 12 de octubre de 2017

Resumen

En su momento, Simbad representó un fomento del desarrollo mercantil impulsado por la Ruta de la Seda; el Simbad de *Magi: Sinbad no Bōken* (2013) de Ōtaka y Ōtera también es la encarnación del *self-made-man*, el cual construye un emporio y acapara toda una empresa nunca antes explotada. En la actualidad, Japón es la utopía soñada por Simbad: un epicentro de la civilización moderna y productora de mercancías que llegan a todas partes del globo. En el siguiente trabajo analizaremos ciertas contradicciones presentes en el manga que reflejan un problema que Japón no ha sabido superar aún.

Palabras clave: Simbad, manga, literatura, monopolio, orientalismo.

Abstract

At the time, Simbad represented a promotion of the mercantile development impelled by the Route of the Silk; Simbad in *Sinbad no Bōken* (2013) by Ōtaka and Ōtera is also the incarnation of the self-made-man, which builds an emporium and monopolizes a business that has never been exploited before. Today, Japan is the utopia dreamed by Simbad: an epicenter of modern civilization and the producer of goods that reach all parts of the globe. In the following work we will analyze certain contradictions present in the *manga* that reflect a problem that Japan has not yet overcome.

Keywords: Simbad, manga, literature, monopoly, orientalism.

Cita bibliográfica

Rosain, D. H. «El sueño de los héroes: las máscaras del marino en *Magi: Sinbad no Bōken*», en *CuCo, Cuadernos de cómic* n.º 9 (2017), pp. 37-52.

Introducción

En su ya clásico libro *Orientalismo*, publicado en 1978, Edward Said dice que «hablar de una especialidad científica que se restringe a un "campo" geográfico es, en el caso del orientalismo, bastante revelador ya que, probablemente, nadie pueda imaginar un campo simétrico llamado occidentalismo».[1] Said escribía esto en un momento en que los estudios sobre el imaginario que Occidente había construido sobre el arte y la cultura oriental comenzaban a emerger y a consolidarse. Hoy en día, en una era globalizada y tras el profundo intercambio cultural entre naciones de Oriente y Occidente, sería un reduccionismo y una falacia pensar que los orientales no tuvieran una imagen, una representación, sobre la cultura occidental, que ya existía desde hace siglos y se ha vuelto aún más visible en las últimas décadas. A cada momento, los países consumen productos importados de regiones lejanas del globo que condicionan la mirada que estos poseen sobre sus lejanos vecinos. Pensar que solo Occidente tiene el privilegio de construir y formular una visión más o menos acabada de Oriente es creer que existe una relación unilateral y activa para solo una de las partes involucradas. A mi entender, uno de los más grandes fenómenos mundiales que garantiza una relación bilateral entre el hemisferio occidental y oriental es la industria cultural japonesa.

Bien conocido es el atractivo, el cual se ha transformado ya en un *topoi* o lugar común, que ciertos autores orientales tienen por Occidente. En la industria del manga y el *anime*, esto se vuelve mucho más visible: Occidente se convierte en una fuente de inspiración para miles de escritores sedientos de exotismo y novedad y cuyo apetito solo puede satisfacerse por medio de la variedad cultural. Tomemos por caso *Saint Seiya* de Masami Kurumada, que retoma los mitos griegos y la astrología, o *Shin Seiki Evangelion* de Hideaki Anno, que hace uso del sistema de creencias y símbolos judeocristiano. Más comunes son los préstamos de obras específicas: por ejemplo, hay varias adaptaciones al manga y al *anime* de Sherlock Holmes, el famoso personaje de Conan Doyle, así como alusiones y parodias a su obra. También es habitual ver en *animes* escolares representaciones de las tragedias de Shakespeare, sobre todo *Romeo y Julieta*, lo cual siempre funciona como pretexto para estrechar los vínculos amorosos entre protagonistas. Por último, también podemos rastrear cierta imagen de lo occidental en mangas como *Hagane no Renkinjutsushi* de Hiromu Arakawa o *Shingeki no Kyojin* de Hajime Isayama, en los cuales ciertos rasgos biológicos, geográficos y costumbristas apuntan a un contexto europeo.

Este atractivo por los textos, hábitos y espacios occidentales es inmenso y adquiere diversas formas que responden, en parte, a una fuerte influencia cuyos fundamentos se hallan en la historia y la economía que tuvieron en conjunto Japón y países como España, Inglaterra y Estados Unidos, entre otros;[2] pero también es frecuente el interés por la historia y la cultura

[1] Said, E. W. *Orientalismo*. España, Debolsillo, 2008, p. 81.

[2] Como afirma Ángel Rama en *Transculturación narrativa en América Latina*, la transculturación es un proceso político-histórico en el cual una cultura ejerce determinadas formas de violencia (materiales e ideológicas) sobre otra, modificando irremediablemente su percepción del mundo y su estilo de vida. Los puntos cruciales en los que ocurre este fenómeno dentro de la cultura japonesa probablemente sean la llegada del

misma de Oriente, fuera de los límites de Japón, que, muchas veces, está atravesada por una mirada occidental. Por ejemplo, el *Romance de los Tres Reinos* de Luo Guanzhong y *Viaje al Oeste* de Wu Cheng'en son dos de las obras chinas con mayor adaptación al manga y al *anime*, entre cuyos títulos más reconocidos están *Ikkitousen* de Yuji Shiozaki, por un lado, y *Dragon Ball* de Akira Toriyama, por el otro. Con el correr de los años, la industria del manga y el *anime* se ha convertido en una verdadera máquina que fomenta lo que Goethe ha dado como nombre *Weltliteratur* (Literatura Mundial o Literatura Universal), un espacio que reactualiza constantemente los mitos más importantes que ha creado el hombre y que destaca no solo lo común y humano, sino también la mutua fecundación de lo diverso en el mundo.[3] Como afirma Waltraud Kirste Teuber en su tesis, «*Weltliteratur» de Goethe, un concepto intercultural*, la literatura mundial no abarca únicamente al arte verbal, sino a cualquier tipo de discurso que atraviesa y rompe los límites de lo nacional y apela a la intuición y a la creatividad que hay en todo individuo. El manga y el *anime*, consumido por niños y adultos de todas las edades y gustos es una vía hacia el sueño goethiano de configurar discursos libres de prejuicios, llenos de aprendizajes mutuos, que acepten lo particular y cultiven lo general.

El caso que nos compete hoy es el de un clásico de la literatura universal, a saber, *Las mil y una noches*, el libro de relatos árabes de autor anónimo. Según María Elvira Sagarzazu, esta obra ha sobrevivido al paso del tiempo y ha logrado expandirse por todo el mundo gracias a dos elementos clave: sus personajes arquetípicos, que permiten ser ubicados en cualquier región, y su imaginario pluriterritorial, lo cual le permite ser un vehículo intercultural.[4] En junio de 2009, la revista *Shūkan Shōnen Sunday* comenzó a publicar el manga de aventura y fantasía titulado *Magi: the Labyrinth of Magic!* (マギ: *the Labyrinth of Magic!*) del autor Shinobu Ōtaka, el cual retoma muchos de los personajes y temas trabajados en la tradición árabe a lo largo de los siglos. La historia se centra en Aladdin, un niño de pasado misterioso con los poderes de un *magi*. Cada época solo puede contar con tres *magis*, magos capaces de reunir el *rukh* de los seres vivos para su propio uso, encargados de hallar a aquellos que regirán el mundo; pero Aladdin es una anomalía por ser el cuarto *magi*, lo cual provoca que busque su destino a lo largo de todo el globo. Junto a él viajan Alibaba Saluja, el tercer príncipe del Reino de Balbadd, de origen bastardo, quien busca convertirse en un gobernante justo y poderoso dedicado enteramente a su pueblo, y Morgiana, una esclava que consiguió la libertad y cuya nación se halla actualmente sometida al tráfico de personas. El impacto de la historia y la identificación con los personajes fue tal que, en abril de 2013, el autor, junto con Yoshifumi Ōtera como ilustrador, crearon un *spin-off* de igual repercusión, que funciona

misionero navarro Francisco de Javier [el cual introdujo la lectura de las escrituras bíblicas en el territorio] (1549), el contacto con el comercio holandés (1641-1853), los cambios sociales ocurridos durante la Era Meiji (1868-1912) y su participación dentro de la Segunda Guerra Mundial [y los años de posguerra] (1939-1945), a partir de los cuales Japón sufriría profundas e irreversibles reestructuraciones políticas, económicas y demográficas, entre otras.

[3] Auerbach, E. «Filología de la literatura universal», en *Teorías literarias del siglo XX. Una antología*. Madrid, Akal, 2005, p. 809.

[4] Sagarzazu, M. E. «Introducción», en *Las mil y una noches*. Buenos Aires, Colihue, 2009, pp. IX-CXXIV.

como precuela de la serie original, con uno de los personajes mejor logrados y más queridos por el público como protagonista. El manga *Magi: Sinbad no Bōken* (シンドバッドの冒険), en el cual nos concentraremos, narra la historia de Sinbad[5] desde su nacimiento hasta los acontecimientos que lo llevaron a ser el jerarca del Reino de Sindria.

El niño que quería navegar

En la tradición arábiga, Simbad es el hijo de un comerciante adinerado de Bagdad, gracias al cual no tiene por qué preocuparse, ni trabajar para llevar una vida tranquila y rodeada de lujos. Al morir su padre, Simbad despilfarra todo su dinero y no es hasta que le quedan las últimas monedas que se da cuenta de su gran error. Decide entonces continuar con la empresa de su padre y parte a otras tierras para vender y conseguir los artículos más variados.[6] La historia del origen de Sinbad aparece reformulada en *Magi*. Sinbad es hijo de Badr, un soldado del Imperio Parthevia, quien ha luchado honorablemente por su nación y en la actualidad se encuentra retirado, llevando una vida pacífica como pescador. Los móviles que condujeron a la guerra no quedan muy claros en la historia, pero están relacionados con el impulso expansionista y la acumulación de riquezas. Mientras el imperio logró conquistar a los países limítrofes, los ciudadanos de Parthevia recibieron beneficios por sus servicios prestados en batalla; pero cuando decidió enfrentarse directamente contra el Imperio Reim, una de las más grandes potencias a nivel mundial, la diferencia de recursos se volvió visible y los civiles dejaron de contar con la ayuda del imperio. Así, los ciudadanos se convirtieron en hombres cegados por la codicia que trae consigo la empresa bélica, y Badr, al haber perdido una pierna en batalla y cambiar su punto de vista acerca de la guerra, se convirtió en un inútil y un veterano traidor a la vista de los demás, ganándose así el título de «ex patriota».

La sed de aventura de Sinbad no será heredada de su padre, sino de Darius, un espía del Imperio Reim que se encuentra en peligro de muerte. Sinbad lo recoge malherido fuera de su casa y sus padres le prestan auxilio. Darius se presenta como un comerciante viajero caído en desgracia y, mientras se recupera, le narra al pequeño Sinbad historias fabulosas de lugares exóticos, despertando así su imaginación y curiosidad. Durante su infancia, Sinbad ya muestra signos de ser un prodigio innato. Al momento de su nacimiento, una serie de

[5] De aquí en adelante, cada vez que aparezca el nombre «Simbad» haremos referencia al personaje tradicional de *Las mil y una noches*; en cambio, cuando aparezca el nombre «Sinbad» haremos referencia al personaje del manga de Ōtaka y Ōtera, siguiendo la grafía del manga.

[6] «El libro muestra las ventajas de ser poderoso y rico. Alá gobierna en el cielo, pero en la tierra es necesario contar con la protección que el poder asegura a quienes lo detentan y cuya contracara es el ser nadie. El poder distribuye privilegios mientras la pobreza obliga a ganarse la vida con trabajos desagradables. Y se reitera un pensamiento devenido en refrán entre los árabes: "antes muerto que pobre". Por eso, aquí el comerciante, el marino, el mercader que viaja por tierra y por mar, encarnan modelos sociales exitosos, que gozan de los privilegios y del reconocimiento que les hubiera correspondido en cualquier otra sociedad burguesa. Se aplaude a los hombres que hacen fortuna llevando una vida de riesgos, aventuras y desafíos, porque esas lides les van a permitir vivir después sin preocupaciones. Simbad el Marino lo propone seriamente». Sagarzazu, M. E. «Introducción», *Op. cit.*, p. XIX.

catástrofes naturales comenzaron a azotar a su pueblo, entre ellas un volcán inactivo que entró en erupción y una tormenta eléctrica que hizo elevar la marea. Sinbad les indicó a sus padres el camino seguro con su dedo y logró ponerlos fuera de peligro; tres años más tarde, haría lo mismo con su padre durante un viaje de pesca en el cual quedaron atrapados en medio de una tormenta. Sinbad es descripto por Badr desde entonces como aquel que tiene el poder de elegir el camino correcto, quien ha sido escogido por un gran Ser.[7] Así como Simbad es protegido en sus múltiples aventuras por Alá,[8] Sinbad posee un don que lo diferencia del resto de los hombres.[9] El *rukh* se acumula a su alrededor y, sin ser un *magi*, lo atrae constantemente, así como Simbad es un hombre marcado por el destino.[10]

Sinbad perderá a ambas figuras paternas antes de comenzar su viaje: Darius muere a manos de Badr al intentar escapar utilizando al pequeño como rehén; Badr muere en el campo de batalla, obligado por el imperio a combatir ante la amenaza del exilio de su familia y de su muerte como un traidor. Luego de estos acontecimientos, ocurre un hecho que cambia el rumbo de la guerra: la aparición del calabozo (迷宮 [ダンジョン], [mēkyū (dungeon)], también llamado celda o laberinto). Los calabozos son estructuras enormes que surgen repentinamente en distintas partes del mundo. Todos los *magis* poseen la habilidad de erigir calabozos para escoger y dar poder a sus candidatos a reyes. Yunan es el primer *magi* en levantar uno y ve en Sinbad el potencial de un verdadero soberano tras prometerle a Esra, su madre, que lo guiará y lo aconsejará bien. Mientras que el ejército busca la manera de hacerse con el calabozo, Sinbad, a los catorce años, se gana la vida ofreciendo sus servicios a los forasteros, ayudando a sus vecinos o haciendo trabajos en el puerto para comprar medicinas para su madre enferma. Pero el imperio llega para solicitarle que se enliste en el ejército y forme parte de un grupo que volverá a entrar en el calabozo. Más de diez mil hombres de ambos reinos murieron intentando tomar el poder que residía allí, pero solo Sinbad logró superar todos sus obstáculos y pruebas hasta obtener el poder del *djinn* Baal, cuya habilidad le permite controlar el rayo con la espada de su difunto padre. Yunan le revela a Sinbad que el poder de los *djinns* le permitirá cambiar el rumbo del mundo y Sinbad decide emplearlo para acabar con las guerras y lograr la unión de todos los pueblos.[11]

El Simbad de la historia original se construye en torno a dos figuras: la del aventurero y la del comerciante. Ambas están unidas por un motivo en común: el viaje. El primer viaje de Simbad está marcado por la necesidad económica; es lo único que lo motiva a emprender el viaje que no se pretende ni se considera peligroso. Pero, tras sufrir una serie de aventuras y lograr regresar a su hogar sano y salvo con riquezas mayores a las que poseía a la hora de

[7] Ōtaka, S. y Ōtera, Y. *Magi: Sinbad no Bōken*. Tokyo, Shogakukan, 2013, cap. 1, pp. 27-29.

[8] «Alá te ha dado una nueva vida: nadie logra llegar a este lugar y salir con vida, ¡da las gracias a Alá que te ha salvado!». Anónimo. *Las mil y una noches*, en Sagarzazu, M. E. *Op. cit.*, p. 524.

[9] Ōtaka, S. y Ōtera, Y. *Op. cit.*, cap. 60, pp. 7-8.

[10] «Todo fue obra del destino, porque de lo que está escrito, nadie se salva ni escapa». Anónimo. *Op. cit.*, p. 509.

[11] Ōtaka, S. y Ōtera, Y. *Op. cit.*, cap. 7, pp. 1-4.

partir, el comercio se transforma en una excusa para la aventura.[12] La actitud codiciosa y temeraria de Simbad al comienzo de cada viaje se ve purgada por las penurias y las desgracias ocurridas en su transcurso, y culmina con la gracia y la generosidad que despide al entregar regalos a sus amigos, familiares y vecinos. Así se repite hasta el séptimo viaje en que Simbad se vuelve viejo y sabio y acaba por aprender la lección.[13] Sinbad, en cambio, no emprende múltiples viajes, sino uno solo, largo e itinerante, a través de distintos paisajes y regiones sin retornar jamás a su hogar. Si el objetivo de Simbad es recuperar la fortuna malgastada para poder vivir bien y aventurarse para ganar experiencias vedadas a los demás hombres, Sinbad, en cambio, busca trazar una ruta comercial y crear un monopolio para así fundar su propio reino. Sinbad no es codicioso, a pesar de lo que podría aparentar, ni está sediento de aventuras; ambos son medios para alcanzar su verdadera meta, que es construir un espacio de unión y afluencia para los distintos pueblos y naciones del mundo.

El viaje que emprende Sinbad es físico, pero a la vez espiritual. Supone un crecimiento que no se limita a lo mercantil, sino también a lo político. La aventura queda así replegada a un segundo plano como consecuencia, o accidente, de adentrarse en lo desconocido, aunque no por eso deja de despertar gran interés.[14]

Sinbad posee un mayor desarrollo y profundidad psicológica que su contrapartida árabe.[15] Por empezar, es un insurrecto que cuestiona directamente el poder y no teme enfrentarlo; pero, a su vez, desea ostentarlo con fines benévolos. Es un plebeyo que inspira esperanzas en el pueblo y odio en la realeza. Es un marginal y un *outsider*, porque busca crear una nue-

[12] «[…] decidí quedar residiendo en Bagdad por un tiempo, disfrutando de la vida en el colmo de la prosperidad y alegría, hasta que me invadió de pronto la añoranza del viaje y la aventura, y volví a sentir ansias de comerciar y lucrar, como que el hombre está inclinado al mal». Anónimo, *op. cit.*, p. 527.

[13] «Los viajes de Simbad aluden a la ancestral ambición de extender el potencial humano en cualquier dirección posible. La propuesta misma parece una respuesta de los mortales limitados por el tiempo de vivir, frente a cuya brevedad, el espacio se abre como una compensación. Los viajes ayudan a descubrir ese costado de la existencia que admite ampliaciones. Si Alá ha decretado desde el principio la duración de cada vida, no hay límites a propósito de hasta dónde y en qué puede emplearla cada uno […]. Todo ese material yace distribuido por la geografía del planeta y a disposición de los mortales. Lo terrenal, pues, constituye un arca, un cofre, un paraíso abierto al aventurero rico o pobre. La narración oficia de vehículo hacia esas promisorias regiones. Hay, pues, no solo una Tierra Prometida, sino muchas, hay bienes de todo tipo a cambio de agallas y sufrimientos, pero la vida es una generosa opción, igualadora en cuanto a las limitaciones». Sagarzazu, M. E. *Op. cit.*, p. XII.

[14] Ōtaka, S. y Ōtera, Y. *Op. cit.*, cap. 7, p. 5.

[15] «Simbad […] nos convence de su existencia sin revelarnos los movimientos de su psique ni su personalidad. No hay reflejos ideológicos, sus pensamientos se adecuan a lo que el destino ya ha dispuesto y su intervención se limita a obrar para sobrevivir. […] lo interesante es que su conducta revela mejor que nada cómo es. Pero, como precisamente el fatalismo excusa al individuo de tomar las riendas de su existencia, los protagonistas de *Las mil y una noches* no son un canto al esfuerzo personal, ni a la arabidad, ni a la religión, ni a las costumbres, y esos seres desprovistos de motivos para forjarse una personalidad individual dejan abierta la puerta al modelo universal o universalizable. Su originalidad los ha consagrado como iniciadores de una estirpe literaria, y los avatares del libro mismo, el largo proceso de acopio y decantación de elementos, hicieron que las generaciones posteriores reconocieran en esos perfiles algo auténticamente árabe». Sagarzazu, M. E. *Op. cit.*, p. XXVIII.

FIG. 1. Ōtaka, S. y Ōtera, Y. *Op. cit.*, cap. 12, pp. 28-29.

va legalidad fuera de los límites del Imperio Parthevia. En su aventura, se va topando con distintos jerarcas a los cuales cuestionará o con cuya manera de gobernar coincidirá. En su sexto viaje, Simbad entra en contacto con el rey de Hind, a quien admira y respeta. Tanto este último como el califa Harún ar-Rashid son correctos modelos de gobernantes a seguir. Por lo tanto, lo político ocupa un rol predominante en ambas obras. Ahora bien, ¿qué es lo que hace a un buen monarca? Por un lado, el amor por su pueblo. Como vimos, la juventud de Sinbad está marcada por el despotismo y la tiranía de los imperios. La guerra le obliga a sufrir las más grandes atrocidades, tanto a él como a sus semejantes. Cuando Sinbad se encuentra con los príncipes de Parthevia, se encarga de dejarles bien en claro que un país subsiste gracias a su pueblo y no por sus gobernantes. En segunda instancia, un buen rey debe ser un buen estratega no solo en la guerra, sino también en los negocios. Es así como aprende de Rashid Saluja, rey de Balbadd y padre de Alibaba, estrategias comerciales y de negocio que le serán de gran utilidad a lo largo de su viaje. Además, Sinbad posee un gran corazón y se gana fácilmente la confianza de las personas por dos motivos: su habilidad retórica y su capacidad para contar historias.

Sinbad es un gran orador. Su arma más certera no es su espada, su buena suerte o sus *djinns*, sino su destreza verbal; su don es la palabra. Sinbad convence con sus discursos hasta al más sanguinario de sus enemigos porque son claros y auténticos. En contraposición a los jefes y

superiores que enervan a las masas con alegatos vacíos y opacos, que ocultan fines mezquinos enarbolando banderas como las del imperio o la religión, las prédicas de Sinbad resultan puras y sinceras. Es el líder carismático que despierta amor en las mujeres, respeto en los hombres y admiración en los niños. Por otro lado, también es un gran narrador. Sinbad, como en *Las mil y una noches*, convence relatando sus maravillosas historias; su autobiografía lo salva en los momentos de mayores penurias. Como relator, también comercia con su vida, ganando todo tipo de favores de extraños y extranjeros. Por un tiempo, cuando el único recurso que le queda es su propio cuerpo, llega a oficiar de artista callejero y, como un juglar, cuenta sus andanzas frente a un enorme público a cambio de monedas.[16] Por fin, termina publicando una pequeña autobiografía que cuenta cómo logró capturar a sus dos primeros *djinns* para recaudar fondos y así continuar con su viaje. Su fama, la cual todos oyeron pero nadie conoce, lo saca a flote cuando se está hundiendo.[17] La competencia lingüística, como vimos, es de suma importancia para ambos personajes.

Por último, cabe destacar su rol como diplomático. Simbad asume a lo largo de sus siete viajes diversos roles como funcionario que le conceden una jerarquía mayor que la del resto de los hombres; en dichos oficios aprende a relacionarse con los demás, ya sean subordinados o superiores suyos. Las relaciones públicas son muy importantes durante sus estadías en los distintos lugares en los que habita, y es por eso que aprende a desarrollarlas. Sinbad, a su vez, opera como embajador de un país que todavía no existe: Sindria. Antes de fundar dicho reino, comienza a trazar y firmar pactos con los gobernantes más intimidantes y obstinados que se puedan imaginar, para así generar un clima de confianza y apertura tanto política como económica. Además de ser un emisario de la paz, Sinbad es la encarnación y el paroxismo del *self-made-man*.[18] Todo lo que sabe lo aprende por su cuenta; no es su fuerza ni su suerte lo que lo distinguen del resto, sino su ingenio.[19] En su camino, irán apa-

[16] Este tipo de autoexplotación no es criticada en el manga, pero, cuando Sinbad apuesta su propia libertad y confía ciegamente en su buena suerte para salvar su compañía sin pensar en las consecuencias, pareciera que el propio *rukh*, que hasta entonces lo protegía de todo mal, acaba por abandonarlo. Al convertirse en esclavo, conoce el lado oscuro del comercio: el tráfico de personas. A partir de allí, emprenderá una catábasis y deberá sufrir torturas jamás transitadas hasta entonces para recuperar su lugar en el mundo.

[17] «[…] el prestigio se busca afanosamente, destacarse como algo especial del resto del rebaño […]. La fama es obtener todos los beneficios del trabajo colectivo en el reposo. La imagen que el famoso irradia le asegura su sustento; se vende a sí mismo para siempre. Es como haber arribado al oro de la personalidad convirtiendo la hazaña misma en medio de subsistencia, venta del propio ser superado.
»Pero para que esto ocurra es imprescindible constituirse en noticia, ser propalado por los medios masivos de comunicación y reconocido por la "opinión pública". Al personaje no puede bastarle la aventura misma como recompensa: si es solitaria no tiene sentido, porque él actúa para la galería, y su acción tiene significado en cuanto los demás sepan que él los ha superado […]. Por eso, no importa la verdad, sino la apariencia. El buen nombre del protagonista depende exclusivamente de la historia como chisme». Dorfman, A. y Mattelart, A. *Para leer al Pato Donald: Comunicación de masas y colonialismo*. Buenos Aires, Siglo Veintiuno Editores, 2014, pp. 144-145.

[18] «He aquí el mito básico de la movilidad social en el sistema capitalista. El *self-made-man*. Igualdad de oportunidades, democracia absoluta, cada niño parte de cero y acumula lo que se merece […]. Todos nacen con la misma posibilidad de ascenso vertical, por medio de la competencia y del trabajo (sufrimiento y aventura, y la única parte activa, la genialidad)». *Ibid.*, p. 135, las cursivas son suyas.

[19] Los casos más claros en los que Sinbad sale ganando gracias al uso de su ingenio son, por un lado, la captura del *djinn* Valefor, por el cual competía contra otros cinco candidatos más y gana sin necesidad de utilizar

reciendo maestros, como Rurumu, hija del jefe de Imuchakk y diplomática de su tribu, que le enseñará a leer, escribir y navegar, entre muchas otras cosas, o Rashid, que le enseñará gajes sobre el oficio del mercader y el buen comerciante; pero el mejor maestro de Sinbad es él mismo. La experiencia que va acumulando a lo largo de sus viajes traza el camino que lo conduce a ocupar el trono de Sindria, un lugar que busca funcionar como la federación del mundo entero, a través de la cual el poder converge y fluye a todas las regiones. Cada país, pueblo o imperio podrá mantener así su autonomía, pero reconocerá al resto como tal. Para eso, un reino regulador como Sindria es necesario. Sinbad abraza las diferencias y cree en la tolerancia y el diálogo como medio para alcanzar la paz; pero, a su vez, esa paz solo puede ser lograda por medio de la creación de un ente que se encargue de velar por ella.

La verdad detrás del discurso

El discurso de Sinbad no es ingenuo. A pesar de su corta edad y del manto de inocencia que lo cubre, reconoce que el mundo se mueve en torno al dinero; es por eso que, delante de su meta, corre un afán mercantilista. La superestructura, su pensamiento, está supeditada a la base material, sin la cual el deseo de crear un mundo sin guerras sería tan solo un sueño vacío. Sinbad propone un modelo global alrededor de la ciudad mercante que se contrapone a otros sistemas de la antigüedad, como podrían ser el de la ganadería o el de la agricultura. Ese modelo es el que predomina hoy en día y el que Japón ocupa dentro de la gran aldea global, un rol central y ejemplar como productor y exportador de mercancías materiales y simbólicas.[20] Japón, que en sus inicios recibió una gran influencia cultural por parte de China, que más tarde fue presionado por los grandes Estados industrializados de Occidente para abrir y expandir sus relaciones comerciales durante la Era Meiji, y que, luego de su derrota durante la Segunda Guerra Mundial, fue ocupado y su estructura política reorganizada por extranjeros, logró reponerse y llevar a cabo un lento y paulatino proceso de modernización, reconstrucción y estabilidad social que le permitieron posicionarse, en la actualidad y tras una serie de altibajos, como una de las más grandes potencias económicas a nivel mundial.[21] Como sostiene W. J. Macpherson en su libro *The economic development of Japan, c. 1868-1941*, según la lectura que hace de él Zalduendo,

la fuerza (pero engañando a sus oponentes); y, por el otro, el escape del Valle de los Muertos, episodio que retoma la misma táctica de escape que Simbad utiliza en su segundo viaje, aferrándose a la carne que recoge el *ruj*.

[20] «En efecto, Japón es hoy la segunda economía del mundo, si tenemos en cuenta el tamaño de su producto nacional bruto; también, la tercera, si consideramos su producto por habitante (en este caso, detrás de Suiza y Luxemburgo); es el tercer país según el Índice de desarrollo humano de las Naciones Unidas, detrás de Canadá y Suiza; el primero, según la expectativa de vida al nacer (80 años); muestra la menor tasa de desempleo (2,9 % de la población económicamente activa), y, además, registra la menor tasa de mortalidad infantil (4 %)». Zalduendo, A. E. «El desarrollo económico de Japón», en *Boletín de Lecturas Sociales y Económicas de la Universidad Católica Argentina*, año 2, n.º 7 (1995), p. 17.

[21] Entre las características y comportamientos que favorecieron el rápido crecimiento de Japón con respecto a otros países, en el plano económico suelen destacarse: la mayor importancia del grupo frente al individuo; la disciplina que se expresa en la aceptación de la autoridad y la lealtad a la familia y a los superiores; la utilización de los excedentes de mano de obra; el apoyo constante de ciertas instituciones estatales; el

> el crecimiento japonés fue, como no podía ser de otra manera, el resultado final de la acción de muchas variables económicas y no-económicas. [Pero] el desarreglo se presentó cuando la mezcla del esfuerzo de modernización y un mayor absolutismo condujo a un tipo de capitalismo imperialista tan agresivo como el que mostraba Occidente en esa misma región a fines del siglo XIX y que le servía de modelo.[22]

Magi: Sinbad no Bōken, aun apuntando a un público infantil y adolescente, configura un espacio ficticio en el cual la monopolización de un mercado se ve justificada por un fin benévolo, sin abordar los problemas que esto podría llegar a acarrear en el mundo real.[23] Como afirman Dorfman y Matterlart, «*lo imaginario infantil es la utopía pasada y futura del adulto*. Pero, precisamente por constituirse en el reino interior de la fantasía, es ahí, en ese modelo de su Origen y de su Sociedad Futura Ideal, donde se reproducen con libertad todas las características que lo aquejan».[24] Japón ha quedado atrapado entre la sociedad agrícola impermeable del pasado y la sociedad mercantil industrializada y altamente tecnológica moderna; en su manga, Ōtaka y Ōtera proponen una salida ficticia al problema en el cual un imperio (Sindria/Japón) abastece y regula otros puntos estratégicos, entablando proyectos en conjunto, controlando así su propia autonomía, existencia y pervivencia pacífica.

Sinbad es el adulto disfrazado de niño, vocero de un sistema que busca reproducirse y legitimarse con cada reactualización de su discurso. Los lazos que entabla con sus semejantes se fundan ante todo sobre relaciones comerciales: cuando zarpa por primera vez hacia la aventura, Sinbad «regala» todos los bienes adquiridos en la conquista del primer calabozo a sus vecinos y amigos para que recuperen parte de lo que les ha sido quitado por el Imperio de Parthevia; cuando debe hacerse con un barco y mercadería para emprender su negocio, utiliza el oro obtenido en la conquista del segundo calabozo. Esas riquezas no se generan ni se fabrican, simplemente aparecen, no como fruto del trabajo, sino como producto de la magia, como recompensa por el esfuerzo y la habilidad.[25] Ese dinero no tiene historia, sino

comportamiento del consumidor japonés por su baja propensión marginal a consumir, su alta capacidad de ahorro y la persistencia en mantener sus pautas de consumo tradicionales; la importancia otorgada a la experimentación práctica, junto con la particular capacidad para adaptarse y para aceptar los cambios en el campo de la producción; la existencia de pequeñas y medianas empresas que actúan como empresas «madres», proporcionando financiamiento, materias primas, maquinarias, consejos para la administración, asistencia técnica, diseños y control de calidad; una visión más complementaria y menos competitiva del mercado, lo cual pone en tela de juicio la racionalidad económica del capitalismo occidental; el rol que juegan en los negocios la confianza mutua, las diversas lealtades, la estabilidad de la fuerza del trabajo y el sistema salarial que valora la antigüedad». Zalduendo, A. E. *Op. cit.*, pp. 22-23.

[22] *Ibid.*, p. 23.

[23] «Esa comarca simple, llana, traslúcida, hermosa, casta, pacífica, que se ha promovido como salvación, en realidad importa, de contrabando e involuntariamente, el mundo adulto conflictual y contradictorio. El diseño de ese mundo transparente no hace sino permitir el encubrimiento y la expresión subterránea de sus tensiones reales y fatigosamente vividas». Dorfman, A. y Mattelart, A. *Op. cit.*, p. 28.

[24] *Ibid.*, p. 29, las cursivas son suyas.

[25] «La mala fortuna acumula riesgos y dolores en el camino de los héroes, para que la buena fortuna pueda premiarlos al final con el oro. No es fácil llegar hasta el oro: hay que sufrir el trabajo desconcretizado, el trabajo como *aventura*». *Ibid.*, pp. 120-121, las cursivas son suyas.

hasta que alguien logra conquistarlo.[26] Sin embargo, no se posee por demasiado tiempo y se mantiene en constante circulación y transformación. Diferente es el caso del dinero que Sinbad obtiene por medio del comercio, el cual no administra ni maneja en última instancia, salvo en contadas ocasiones, lo cual ocasiona que, en un punto de la historia, por culpa de uno de sus empleados de confianza, la compañía genere una gran deuda con otro competidor. Ese dinero, con el cual se comercia, se contrapone claramente al oro obtenido durante la aventura del calabozo, que no se sustrae por ningún proceso productivo. Tampoco vemos las condiciones de producción de las mercancías, solo su adquisición y posterior venta. El manga se saltea los momentos de extracción, trabajo y elaboración de las mercancías para concentrarse únicamente en su venta y distribución, negando así la existencia de una verdadera fuerza de trabajo. El dinero es esa presencia que pulula y se multiplica a su alrededor constantemente, pero de la cual es necesario desprenderse rápidamente para poder continuar, ya que estorba o interfiere con el verdadero fin. Ascetismo y acumulación conviven continuamente en *Sinbad no Bōken*, a la vez que niega la existencia de la mayoría de los actores que participan de aquel circuito monetario.[27] Así, el mundo de *Magi* se mueve entre las aristas de un feudalismo tardío y un protocapitalismo en donde Sinbad navega a sus anchas.

Cuando el dinero no lleva a ningún acuerdo, Sinbad apela a un poder físico-mágico que somete hasta al más terco y despótico monarca: el líder militar y fanático religioso Darius Leoxses se somete a la voluntad de Sinbad y confía en él solo cuando cae en la cuenta de que no puede vencer a su equipo *djinn*; la amazona misándrica Mira Dianus Artemina se

[26] «El origen de esa riqueza es un dilema que nunca se plantea. El único propietario legítimo del objeto es el que se le ocurre buscarlo: lo crea a partir de su brillante idea de salir a su encuentro. Antes, en realidad, no existía en ninguna parte. La civilización antigua es el tío del objeto, y el padre es el que se queda con él al haberlo descubierto, al haberle rasgado la cobertura del tiempo [...]. La dificultad nunca está en la extracción de la materia, es ajena a la materialidad del objeto: es blando y no opone resistencia al cuerpo. Solo juega a las escondidas, y, por tanto, lo que se necesita es astucia para extraerlo de su refugio y no fuerza de trabajo para labrar su contenido, para darle una forma, es decir, sacarlo de su naturaleza meramente física y mineral y hacerlo ingresar al mundo humano. Se incorpora la riqueza a la sociedad mediante el espíritu, mediante las ideas y las ampolletas que se iluminan». *Ibid.*, pp. 96-98. Podría objetarse que el tesoro le corresponde al Estado, imperio o nación dentro del cual el calabozo aparece, pero algunos límites territoriales parecen no ser del todo claros y, aun así, no cualquiera posee la habilidad para sortear todas las dificultades que la aventura implica. Lo cierto es que el tesoro, así como el *djinn* que reina allí, es propiedad única y exclusiva de aquel que logre conquistarlo.

[27] «La avaricia, entonces, que causa tanta risa no es sino la pantalla para empobrecerlo y devolverlo a su punto de origen, para que así pueda probar y clamar eternamente su *valor*. Además, esta tacañería es el defecto de una cualidad: la famosa cualidad del empresario burgués que Weber y Von Martin han estudiado. Signo de su predestinación para el éxito, posibilidad moral para apropiarse sin gastar, y de la inversión en el comercio y la industria olvidándose de la propia persona. Para el burgués, esta *ascesis* era el signo de su predestinación para el éxito, era la posibilidad moral de adueñarse del trabajo ajeno sin gastar, sin macularse. Pero el propósito de eso era la *re-inversión* en el comercio y la industria [...]. La otra cualidad que asegura su supremacía es que siempre lleva la iniciativa. Es una máquina de ideas y cada una genera riqueza sin mediadores. Es la culminación de la división entre trabajo intelectual y trabajo manual. Sufre como obrero y crea como el capitalista». *Ibid.*, p. 136, las cursivas son suyas. El momento de mayor ascetismo de Sinbad se visualiza en el Valle de los Muertos, cuando debe llevar un estilo de vida austero y primitivo que lo retrotrae a su niñez sencilla, pero feliz. Todo su viaje irá olvidando y recordando esta forma de vida, tanto en los momentos de extrema pobreza como en los de mayor riqueza.

FIG. 2. Ōtaka, S. y Ōtera, Y. *Op. cit.*, cap. 44, p. 5.

convierte en su aliada para que, en un futuro, Sinbad no se convierta en una amenaza para ella y su pueblo. Sin herir de gravedad o muerte a ninguno de sus aliados, Sinbad emplea la violencia como herramienta para convencer cuando se han agotado el resto de los recursos. La otra cara del pacifista linda con la del conquistador y hasta con la del terrorista, el cual impone su punto de vista al más débil por medio del miedo.

Aquella es una mirada que ya no mira hacia el pasado, sino hacia el futuro, a un período de superación y redención de los pecados y crímenes de guerra, de las atrocidades causadas por las desigualdades de poder y por el despotismo de los tiranos. Este imperialismo comercial inaugura una etapa de entendimiento mutuo en un presente en el cual persisten las diferencias y los conflictos entre naciones. Sinbad es un revolucionario en tanto nos focalicemos en sus ideales de cambio a nivel mundial, pero sus métodos no dejan de ser los mismos que emplean sus oponentes para sostener el orden establecido. Lo que lo distingue de los antagonistas es cierto orden ético, al cual apuntan sus pensamientos.[28] La bondad que representa a Sinbad es lo único que diferencia y justifica sus nobles actos de las atrocidades que comete Barbarossa, el primer teniente del Imperio de Parthevia.[29] Como representante del progreso, la civilización y la paz entre las culturas, se contrapone a aquellos que amenazan con destruir todo lo que él personifica; es el dominador que puede inmiscuirse en asuntos de Estado gracias a su orientación ética y moral.

De una manera no del todo anacrónica,[30] Ōtaka y Ōtera idean, a partir de las aventuras de Simbad, una defensa a la explotación del comercio concedido legalmente a un individuo, sin plantear todas las contradicciones reales y conflictos verdaderos que esto implica. Esto responde al deseo de retornar a una etapa serena y tranquila de producción, sin la necesidad de preocuparse por peligros externos que amenacen el sistema económico. Sinbad padece la obsesión de volver a un tipo de organización social que ha sido arrasado por la «civilización». Para ello, el joven adulto recorre los lugares más exóticos y ajenos a su hogar para

[28] Durante el cuarto viaje de Simbad, el marino se ve obligado a asesinar para poder sobrevivir, ya que fue encerrado en las profundidades de una caverna a causa de las costumbres de un pueblo, las cuales desconocía hasta ese momento y no compartía en absoluto. El asesinato se ve justificado en la medida en que la muerte es inminente, se mata para preservar la propia vida y solo se realiza en circunstancias extremas; este acto se presenta con total naturalidad y ni siquiera es cuestionado por los comensales que oyen la historia. De igual manera, el manga naturaliza las acciones de Sinbad, a pesar de que el lector pueda no estar del todo de acuerdo con su proceder.

[29] «Se ha transcrito la explotación justificándola, se ha demostrado que, en ese mundo, solo ese poseedor puede seguir creando la riqueza como su dominio exclusivo y que, en definitiva, todo lo que él ha ganado en el pasado se contagia de legalidad. Si los burgueses tienen el capital y son los dueños de los medios de producción ahora, no es porque alguna vez explotaron a alguien o acumularon inválidamente: se afirma, a través del proceso contemporáneo, que el origen de la riqueza del capitalista surgió en idénticas circunstancias, que sus ideas siempre le dieron la ventaja en la carrera hacia el éxito. Y sus ideas lo sabrán defender». Dorfman, A. y Mattelart, A. *Op. cit.*, p. 113.

[30] Para la época en que la historia de «Simbad, el marino» pasó a formar parte de *Las mil y una noches*, el modelo de ciudad al cual aspiraba Arabia Saudita se contraponía fuertemente a otros, como el de Egipto. La Meca se consideraba un fuerte punto de afluentes que conectaba las rutas mercantiles de Oriente y Occidente, siendo Simbad el propagador y defensor de dicho modelo.

hallar una respuesta a la nostalgia de su niñez; pero ni Imuchakk, ni Reim, ni Sasan, ni Artemyra, ni Heliohapt son su verdadero hogar. Ante esa inminencia, la única solución que encuentra es la instauración de un comercio fuerte y autoritario regido por un grupo bondadoso y caritativo que controle y regule las acciones a nivel mundial. Si no puede encontrar un nuevo hogar, no tendrá más opción que crear uno a partir de su imaginación, liquidando sin escrúpulos a quien se interponga en su camino.[31]

Conclusión

Hemos visto cómo es que Ōtaka y Ōtera construyen un personaje carismático y divertido que convence a todos con su sonrisa y sus buenas intenciones; sin embargo, aquel niño oculta las fantasías del adulto que teme que sus sueños y aspiraciones sean quebrantados, una vez más, por las violentas y caóticas políticas económicas internacionales. Para combatir aquel futuro posible, los autores crearon un mundo de fantasía en el cual todo marcha bien para el protagonista, aunque las fisuras del sueño de Sinbad ya comenzaron a salir a flote.

Su encuentro con Ōmu Madōra le demostró que su habilidad no lo vuelve inmune a todo peligro. Su arrogancia hizo que pasara una temporada como esclavo y fuera víctima de torturas físicas y psicológicas, haciendo que su carácter flaqueara hasta bloquear su voluntad. Al final, el saldo de niños muertos que dejó su revolución de esclavos le enseñó que sus decisiones también generan graves consecuencias en las que no todos salen indemnes, y que su postura afecta tanto a él como a quienes lo rodean. La lucha retórica que posee con la princesa Serendīne de Parthevia por la posesión del *djinn* Zepar también supone una derrota y un quiebre en los sueños de Sinbad: Serendīne le muestra cómo es que él se aprovecha de las situaciones que genera para imponer su imagen de un mundo vago y vacío a sus aliados, un mundo que cualquiera puede desear por su alto grado de idealización. Pero lo más importante es que Serendīne separa lo económico de lo político: ella convence a Sinbad de que, para cambiar el rumbo de las acciones e influir en las naciones con las que entabla alianzas, solo necesita del poder económico; mientras que, si escoge fundar un país, precisará priorizar la vida y el bienestar de sus ciudadanos antes que los de los habitantes del mundo, dejando la diplomacia en segundo término. Los roles de un líder y un rey son incompatibles; mientras que Sinbad juega el rol de un líder carismático, no puede ocupar el lugar de un rey porque no posee un linaje real, ni puede abandonar su papel activo por la pasividad del símbolo monárquico. Serendīne le da una solución a su problema: ella será la reina de Parthevia, tierra natal de ambos, mientras Sinbad, como su esposo, podrá llevar a cabo sus políticas externas.[32]

Si Sinbad cumple o no con su promesa, aún está por verse. Como rey de la isla de Sindria, como el legendario conquistador de calabozos, como portador del poder de siete *djinns*,

[31] Ōtaka, S. y Ōtera, Y. *Op. cit.*, caps. 80-81.

[32] *Ibid.*, caps. 102-104.

como encargado de la empresa comercial de su país y como líder de la Alianza Internacional de los Siete Mares, todavía no ha revelado su verdadero plan ni ha cumplido su sueño.[33] Las disimuladas contradicciones salen a flote lentamente; aun así, el mundo de fantasía creado por el niño debe mantenerse intacto para que la aventura pueda continuar.

Bibliografía

Anónimo. *Las mil y una noches*, en Sagarzazu, M. E. (trad.). Buenos Aires, Colihue, 2009.

Auerbach, E. «Filología de la literatura universal», en *Teorías literarias del siglo XX. Una antología*. Madrid, Akal, 2005, pp. 809-820.

Dorfman, A. y Mattelart, A. *Para leer al Pato Donald: Comunicación de masas y colonialismo*. Buenos Aires, Siglo Veintiuno Editores, 2014.

Kirste Teuber, W. «*Weltliteratur» de Goethe, un concepto intercultural*. Alicante, Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, 2001. Disponible en: http://www.cervantesvirtual.com/nd/ark:/59851/bmcpv6g4.

Ōtaka, S. y Ōtera, Y. *Magi: Sinbad no Bōken*. Tokyo, Shogakukan, 2013.

Rama, Á. *Transculturación narrativa en América Latina*. Buenos Aires, Ediciones El Adariego, 2008.

Sagarzazu, M. E. «Introducción», en *Las mil y una noches*. Buenos Aires, Colihue, 2009, pp. IX-CXXIV.

Said, E. W. *Orientalismo*. España, Debolsillo, 2008.

Zalduendo, A. E. «El desarrollo económico de Japón», en *Boletín de Lecturas Sociales y Económicas de la Universidad Católica Argentina*, año 2, n.º 7 (1995), pp. 17-28.

[33] Ōtaka, S. y Ōtera, Y. *Ibid.*, cap. 60, p. 9.

Transgresiones mediales: *Terry y los piratas* como franquicia

Francisco Sáez de Adana

Doctorando de Comunicación, Universitat Pompeu Fabra
Instituto Franklin de Estudios Norteamericanos, Universidad de Alcalá

Francisco Sáez de Adana Herrero es profesor en la Universidad de Alcalá. Realiza el doctorado en el Departamento de Comunicación de la Universidad Pompeu Fabra sobre la obra de Milton Caniff. Es subdirector del Instituto Franklin de Estudios Norteamericanos de la Universidad de Alcalá, donde colabora en el estudio y análisis del cómic como medio de expresión. Relacionado con este ámbito, ha publicado cinco capítulos en libros así como siete artículos en revistas, tanto nacionales como internacionales. Impartió un seminario sobre Milton Caniff y la cultura americana en la Universidad de Salerno y ha sido invitado para dar conferencias sobre ese mismo autor, y sobre tiras de prensa en general, por el Salón del Cómic de Barcelona, el Festival Internacional del Cómic de Santiago de Chile y la Universidad de Buenos Aires. Desde el año 2014, organiza un curso de verano dedicado al estudio del cómic en la Universidad de Alcalá. Es editor de Ediciones Marmotilla, editorial dedicada a la publicación de estudios teóricos sobre el medio de la historieta.

Fecha de recepción: 12 de octubre de 2017

Fecha de aceptación definitiva: 7 de noviembre de 2017

Resumen

En este artículo se pretende realizar una perspectiva histórica respecto a uno de los fenómenos más generalizados actualmente, el de la creación de narraciones intermediales o transmediales basadas en personajes provenientes del cómic. Se trata de comprobar cómo la ubicuidad de determinados personajes que son adaptados o recreados en diferentes medios audiovisuales, y cuya imagen es un evidente atractivo comercial, tiene un precedente claro en los años dorados de las tiras de prensa, correspondientes a la primera mitad del siglo xx. Para ello, se analizan las recreaciones, transposiciones y extensiones de una de las series más relevantes de ese período, *Terry y los piratas*.

Palabras clave: *Terry y los piratas*, Milton Caniff, tiras de prensa, adaptaciones, transgresiones mediales.

Abstract

This paper intends to perform a historical perspective on one of the most generalized current phenomena, as it is the creation of intermedia or transmedia narratives based on characters coming from the comics. The aim is to verify how the ubiquity of certain characters that are adapted or recreated in different audiovisual media, and whose image is an evident commercial attraction, has a clear precedent in the golden years of the comic strips, corresponding to the first half of the 20th century. With this goal, the recreations, transpositions and extensions of one of the most relevant series of that period, *Terry and the pirates*, are analyzed.

Keywords: *Terry and the Pirates*, Milton Caniff, comic strips, adaptations, medial transgressions.

Cita bibliográfica

Sáez de Adana, F., «Transgresiones mediales: *Terry y los piratas* como franquicia», en *Cuco, Cuadernos de cómic*, n.º 9 (2017), pp. 53-73.

Introducción

En el año 1946, la editorial Simon and Schuster publicó un libro, titulado *While You Were Gone. A Report in War Life in the United States*,[1] en el que diferentes autores mostraban su visión de lo que había sido la vida en los Estados Unidos durante los años de la Segunda Guerra Mundial. El objetivo era proporcionar información a los soldados que habían estado movilizados fuera de su país durante estos años, con el fin de que su adaptación a la vida civil fuera más sencilla. En ese libro se incluían capítulos dedicados a todos los aspectos de la vida en los Estados Unidos que se consideraban importantes en esa época. Así, tenemos artículos relacionados con el ámbito de la política, de la economía, de las relaciones sociales y de la cultura. En este último ámbito se encuentran artículos dedicados al cine, al teatro, a la música y, con el mismo grado de importancia, al cómic. Aunque el capítulo se titula directamente «The Comics», se centra exclusivamente en las tiras de prensa, lo que demuestra que este tipo de cómic era el único considerado con la suficiente relevancia, tanto artística como social, para ser incluido al mismo nivel que otros ámbitos de la vida cultural estadounidense. El contenido de ese capítulo incluye una lista con las diez series publicadas en prensa más populares de la época. Las cifras de lectores van desde los veintiséis millones de seguidores de *The Gumps*, situada en el número 10, hasta los cuarenta millones de *Joe Palooka*, en el número uno. Es decir, al menos diez series de cómic de prensa tenían un número de lectores superior a los veinticinco millones. Diferentes estudios[2] afirman que esta elevada audiencia no fue un fenómeno pasajero, sino que se mantuvo durante prácticamente toda la primera mitad del siglo xx. Estamos, por tanto, durante este periodo, ante un medio de comunicación de masas.

Esta importancia del cómic de prensa durante un periodo de tiempo tan prolongado podría hacer creer que una disciplina como los estudios de cómic, relativamente tan reciente y que cuyo reconocimiento, desde el punto de vista académico, no ha sido algo inmediato, dedicaría un espacio al cómic de prensa en los Estados Unidos durante el periodo histórico ya mencionado, por su importancia a nivel de penetración entre el público y su trascendencia a nivel social, algo por lo que esta disciplina lleva luchando desde sus inicios. Sin embargo, el despegue de los estudios de cómic como disciplina en los últimos años —que tuvo uno de sus hitos en la creación, casi simultánea en el año 2010, de dos revistas académicas dedicadas a este medio, *Studies in Comics* y *Journal of Graphic Novels and Comics* (indexada en Scopus)— no implica que entre todos los cómics que se están estudiando se esté dedicando un espacio significativo a las tiras de prensa. Desde su fundación, *Journal of Graphic Novels and Comics* ha publicado, a fecha de junio de 2017, 151 artículos, de los cuales solamente siete han estado dedicados a las tiras de prensa. En el caso de *Studies in Comics*, de sus 114 artículos hasta esa misma fecha, solo dos se han dedicado a este tipo de publicación. Todo lo cual resulta difícil de entender si nos atenemos al factor de la repercusión social, mencionado anteriormente.

[1] Goodman, J. (ed.). *While You Were Gone. A Report in War Life in the United States*. Nueva York, Simon and Schuster, 1946.

[2] Ver, entre otros, Waugh, C. *The Comics*. Jackson, University Press of Mississippi, 1947 y Coma, J. (Ed.) *Historia de los cómics, vol. 1*. Barcelona, Toutain, 1984.

Uno de los aspectos más interesantes a la hora de estudiar la repercusión social de estas series es analizar los productos derivados de las mismas que aparecían en el mercado. Christina Meyer se refiere a estos productos, en su análisis de las obras de teatro y los juguetes derivados de *The Yellow Kid*, como «transgresiones mediales»,[3] y argumenta que «los movimientos y migraciones de *The Yellow Kid* en, entre y hacia diferentes medios señalan la especial significación de la figura cómica en relación con el centro de atención que merece actualmente la condición de medialidad y materialidad de los cómics contemporáneos y de otras formas de narrativa gráfica».[4] Analizando la adaptación y transposición de *The Yellow Kid* a otros medios, Meyer pretende «ofrecer una perspectiva histórica de esta evolución».[5] El trabajo de Meyer es un excelente punto de partida para mostrar esta perspectiva histórica, ya que analiza el periodo correspondiente a finales del siglo XIX a través de uno de los personajes más populares en esa época.[6] Es ya conocida la historia del conflicto entre Joseph Pulitzer y William Randolph Hearst por la inclusión de las historias de este personaje en las páginas de sus periódicos, lo que dio lugar al término de periodismo amarillo y que es la muestra más palpable de la popularidad de este personaje.[7] Sin embargo, si se quiere continuar con ese análisis histórico hay que considerar el salto que supone para el cómic de prensa, a nivel de repercusión, el nacimiento de las agencias. Este fenómeno supuso que las principales series pasaran de publicarse a nivel local a ser distribuidas a nivel nacional, permitiendo que paulatinamente fueran alcanzando cifras de lectores como las mencionadas anteriormente. Por eso, es interesante realizar un estudio histórico similar al que hace Meyer en su artículo para alguna de las series de mayor éxito en los años treinta y cuarenta, periodo dorado de las tiras de prensa distribuidas por agencia.

Con esta finalidad, en este artículo se realiza un estudio de los productos derivados de la serie *Terry y los piratas* durante los años en los que su creador, Milton Caniff, estuvo al frente de la misma, es decir, desde su creación en 1934 hasta el año 1946, en el que deja la serie en manos de George Wunder. La elección de *Terry y los piratas* viene marcada por dos circunstancias: por un lado, la posibilidad de acceder a buena parte del material que se comentará en el artículo, ya que se conserva en The Billy Ireland Cartoon Library and Museum de Ohio State University, institución a la que el autor donó todo su archivo unos años antes de su muerte. Sin embargo, esto no sería suficiente si no existiera la segunda circunstancia, y es que se trata de una serie con una repercusión importante durante esos años. En la lista de series más leídas durante los años de la guerra, *Terry y los piratas* aparece en el quinto lugar, con un número de lectores diarios de aproximadamente treinta y un millones. Se trata de cifras importantes, que están amplificadas por la consideración de que *Terry* era una de las series de más repercusión y mayor relevancia social durante esos años, como recogen los

[3] Meyer, C. «Medial transgressions: comics – sheet music – theatre – toys», en *Journal of Graphic Novels and Comics*, vol. 7, n.º 3 (2016), p. 294.

[4] *Idem*.

[5] *Idem*.

[6] No en vano, durante mucho tiempo, el origen del cómic se fijó en una página de *The Yellow Kid*, aspecto que hoy en día está más discutido.

[7] Waugh, C. *Op. cit.*, p. 1.

trabajos de diversos autores.[8] Probablemente, la prueba más importante de esta afirmación es que el autor del capítulo dedicado a los cómics en *While You Were Gone* no sea otro que Milton Caniff. El hecho de que el editor de ese libro considerara que Caniff era la persona más adecuada para narrar la importancia del cómic en la sociedad durante esa época es una muestra palpable de la trascendencia social que tenían este autor y, en consecuencia, su serie.

Este artículo se centrará, por tanto, en el análisis de las principales derivaciones o transgresiones mediales de *Terry y los piratas* que surgieron en otros medios, con el objetivo de realizar una perspectiva histórica de la relevancia de las tiras de prensa en la primera mitad del siglo xx. Estas derivaciones pueden considerarse como adaptaciones de la serie principal, en este caso la tira de prensa, a otros medios diferentes. Por ese motivo, a la hora de contribuir a la perspectiva histórica iniciada por Mayer respecto a la condición de medialidad y materialidad del cómic, se considerarán estas transgresiones mediales como diferentes adaptaciones de la obra original. En este sentido, Linda Hutcheon clasifica la adaptación en tres grupos: actos creativos de apropiación del texto original; transposiciones, donde se cuenta prácticamente la misma historia; y extensiones o productos derivados del texto adaptado.[9] Aunque como la propia Hutcheon reconoce, estos tres grupos no son excluyentes y puede haber obras que incluyan elementos de varios de esos grupos, por lo que la estructura de este artículo tomará esa clasificación como punto de partida.

Actos creativos derivados del texto original

En lo que respecta a los medios que tomaron la serie original como arranque para realizar su propia visión de la misma, se deben mencionar, fundamentalmente, las adaptaciones que se realizaron en forma de seriales, tanto en el cine como en la radio, que, junto con los periódicos, eran los medios principales de entretenimiento en la época analizada en este estudio.[10]

El serial cinematográfico

En el año 1940, Columbia Pictures empezó a distribuir en los cines norteamericanos un serial cinematográfico con un total de quince episodios de aproximadamente veinte minutos de duración. El serial fue el resultado de un proceso de más de dos años, en los que la productora mantuvo una constante correspondencia con Caniff para ponerse de

[8] Ver, entre otros, Coma, J. *Cuando la inocencia murió. Ensayo sobre la obra de Milton Caniff "Terry y los piratas"*. Madrid, Ediciones Eseuve, 1986; Fornaroli, E. *Milton Caniff. Un filmico pennello tra il nero e il merletto*. Florencia, La Nova Italia, 1988; Harvey, R. C. *Meanwhile… A biography of Milton Caniff, creator of Terry and the Pirates and Steve Canyon*. Seattle, Fantagraphics Books, 2007; Hayward, J. P. *Consuming Pleasures: Active Audiences and Serial Fictions from Dickens to Soap Opera*. Lexington, University Press of Kentucky, 1997.

[9] Hutcheon, L. *A Theory of Adaptation*. New York, Routledge, 2006, p. 8.

[10] Bird, C. *The Invisible Scar*. New York, David McKay Company, 1966, pp. 61-62.

acuerdo a la hora de llevar a cabo la producción.[11] Caniff consideraba que el serial podía ser fundamental para aumentar la repercusión de su serie, por lo que estaba muy preocupado por cómo se iba a llevar a cabo la adaptación de su obra y quería mantener un cierto control creativo sobre el resultado final. Sin embargo, el autor no poseía los derechos de la serie[12] y, por motivos presupuestarios entre otros, finalmente se hizo caso omiso a las sugerencias de Caniff, negándole cualquier posibilidad de intervenir en los guiones del serial. Una vez finalizado este, la publicidad de la época (FIG. 1) resumía de esta manera el argumento:

> El joven explorador Terry Lee y su compañero adulto, Pat Ryan, llegan a las selvas asiáticas en busca del padre de Terry, el Dr. Herbert Lee. El mayor Lee es un arqueólogo y líder de una expedición científica que busca evidencia de una civilización perdida. Pronto, Terry descubre que su padre ha sido secuestrado por una banda pirata armada conocida como los Tiger Men. La banda está dirigida por el malvado Maestro Fang, un señor de la guerra local que controla a la mitad de los nativos y mantiene apartados a los colonos blancos con miedo. Fang está buscando las riquezas escondidas bajo el Sagrado Templo de Mara. Terry conoce a Dragon Lady, que está decidida a que su reino no sea invadido. Atacado por Fang, su secuaz Stanton y los Tiger Men, Terry y Pat intentan valerosamente localizar al desaparecido Dr. Lee, descubrir los secretos de la civilización perdida y recuperar el tesoro escondido de Mara. Después de unir fuerzas con Connie, Normandie Drake y Dragon Lady, los héroes tienen innumerables aventuras variadas en el ambiente inhóspito.[13]

Se trata, por tanto, de una recreación donde los autores del serial se apropiaron de la historia y en la que no existe ningún parecido con el devenir de la serie en ese momento, donde sus personajes estaban ya inmersos en la guerra chino-japonesa. Ni siquiera hay ninguna similitud con los comienzos de la tira, donde el tono de aventura era mayor, ya que los personajes y la historia se apartan totalmente de la idea original del autor, entre otras cosas, al alejarse del escenario principal de la historia, China, tan importante para la ambientación de la misma. Obviamente, Caniff no pudo ocultar su disgusto por el resultado final cada vez que le preguntaban por el serial a lo largo de su vida:

> Ahí sí que se tomaron una excesiva libertad en la caracterización. Por ejemplo, siempre había planeado que el gran enfrentamiento de todos los tiempos en la tira sería cuando Big Stoop se encontrara con Dragon Lady. Ella había hecho que le cortaran la lengua cuando era un niño, y era una joven princesa mezquina, y la única persona en el mundo a la que temía era a Big Stoop. Bien, ahora han hecho que Big Stoop hable en la versión del sábado por la tarde, y han estropeado todo mi plan para el futuro. No importa mucho porque nadie recuerda muy bien estas cosas, pero me molestó. Hice una protesta formal, pero no fue a ninguna parte.

[11] VV.AA. *Terry Movie Correspondence Stills, 1939-1940.* Archivo de Milton Caniff en Billy Ireland Cartoon Library and Museum, Columbus, Ohio (EE. UU.). Box MAC.P88 / Folder 6.

[12] Milton Caniff había recibido el encargo de crear *Terry y los piratas* por la agencia de noticias Chicago Tribune New York News Syndicate, que en todo momento mantuvo la propiedad de la serie.

[13] S. A. Folleto publicitario del serial cinematográfico. Archivo de Milton Caniff en Billy Ireland Cartoon Library and Museum, Columbus, Ohio (EE. UU.). Box MAC.P88 / Folder 6.

FIG. 1. Imagen promocional del serial cinematográfico de *Terry y los piratas*. Fuente: VV.AA. *Terry movie correspondence stills, 1939-1940*. Archivo de Milton Caniff en Billy Ireland Cartoon Library and Museum, Columbus, Ohio (EE. UU.). Box MAC.P88 / Folder 6.

> Columbia y muchos otros estudios solían ser una máquina de producir esos seriales de sábado por la tarde para niños, y realmente les importaban poco. Me siguieron enviando los guiones, pero ni me molesté en leerlos. Ni siquiera me molesté en ir a ver las películas después de la primera. Me salí de la primera y nunca vi ninguna otra después de aquella, lo que fue una pena porque tenía que haber sido una operación basada en la colaboración por ambas partes. Simplemente, estaba mal hecho, en mi opinión. Los actores trabajaron duro, pero a la gente del serial no le importaba. Simplemente, lo trataron como una fábrica de salchichas.
>
> Eso no es cierto para la radio. Era mucho más fiel a la idea básica de la tira y a mis ideas sobre la caracterización. En la versión cinematográfica, por ejemplo, la chica que interpretaba a Dragon Lady parecía tener veinte años. Dragon Lady no tiene edad. Ha estado aquí siempre y siempre fue aquella mujer más mayor, más sabia, y no una jovencita amiga del productor. No debería decir esto. No sé de quién era amiga.[14]

Aunque Hutcheon dice que, en la adaptación, las «versiones múltiples existen lateralmente, y no verticalmente»,[15] parece bastante claro que la concepción que Caniff tenía respecto a

[14] Horak, C. J. «Terry and the Pirates, the Serial», en *Caniffites*, n.º 37 (1989), p. 8.

[15] Hutcheon, L. *Op. cit.*, p. xiii.

Terry era una concepción vertical, donde el orden jerárquico superior debería estar definido por la tira de prensa.

En el ámbito de las adaptaciones cinematográficas, se debe mencionar el proyecto no realizado de Douglas Fairbanks Jr., quien en 1945, cuando todavía estaba en el ejército luchando en la Segunda Guerra Mundial, viendo que la guerra se acercaba a su fin y pensando en futuros proyectos después del conflicto, se puso en contacto con Caniff para comentarle su interés por realizar una adaptación al cine de *Terry y los piratas*. En todo momento, Fairbanks quería inmiscuir a Caniff en el proyecto y contar con un presupuesto adecuado para llevar a cabo la adaptación de forma totalmente satisfactoria y no repetir el fracaso del serial de Columbia, como muestran las cartas que el director y productor le envió a Caniff, con frases como esta: «tenemos muchas y grandes ambiciones para *Terry*, y nos vamos a apoyar en ti para todo lo que estés dispuesto».[16] Hubo varias dificultades que impidieron la realización final de la película, siendo las más importantes la imposibilidad de encontrar la financiación por parte de Fairbanks y el hecho de que Caniff sabía que su contrato en *Terry* acababa a finales de 1946, por lo que si quería estar involucrado en el proyecto, este debía realizarse en poco más de un año, circunstancia complicada por la situación de Fairbanks en el ejército y por las cuestiones presupuestarias ya mencionadas. Sin embargo, Fairbanks compró los derechos de la serie, y en el año 1946 se realizó un guion para la película[17] por parte de John McClain,[18] donde se cuenta una aventura de Terry como piloto de Air Cathay después de la guerra, siguiendo las líneas argumentales de la tira de prensa durante esos años. La película nunca se llegó a realizar, pero Fairbanks mantuvo los derechos pensando en rodarla algún día, hasta que en el año 1951 los vendió a Sam Katzman, que a su vez se los cedió a Don Sharpe Enterprises para lo que resultaría ser la serie televisiva del personaje. La serie, de dieciocho episodios de media hora, se emitió entre el 26 de junio y el 21 de noviembre de 1953, y su tono está mucho más cercano a las historias que George Wunder escribió a partir de finales de 1946 que a la dirección que Caniff había fijado para la tira.

El serial radiofónico

Terry y los piratas comenzó emitiéndose en la radio el 1 de noviembre de 1937 en la cadena NBC Red, tres veces a la semana bajo el patrocinio de Dari-Rich. Estuvo en esta cadena hasta el 1 de junio de 1938, y el 26 de septiembre del mismo año cambió a la cadena NBC Blue, donde se emitió una temporada más, hasta el 22 de marzo de 1939. Después de una

[16] Fairbanks J. R., D. Carta dirigida a Milton Caniff, 17 de marzo de 1940. Archivo de Milton Caniff en Billy Ireland Cartoon Library and Museum, Columbus, Ohio (EE. UU.). Box MAC.P88 / Folder 9.

[17] Este guion se conserva en VV.AA. *Terry Movie Correspondence, October 1946-1949*. Archivo de Milton Caniff en Billy Ireland Cartoon Library and Museum, Columbus, Ohio (EE. UU.). Box MAC.P88 / Folder 10.

[18] John McClain fue un guionista de Hollywood que tuvo una corta carrera entre los años 1940 y 1942, donde guionizó cinco películas: *My Favourite Wife* de Garson Kanin (1940), *Turnabout* de Hal Roach (1940), *The Wild Man of Borneo* de Robert B. Sinclair (1941), *Lady Be Good* de Norman Z. MacLeod (1942) y *Cairo* de W. S. VanDyke (1942).

ausencia de las ondas de dos años, volvió poco antes del ataque a Pearl Harbor, emitiéndose en el medio oeste de Estados Unidos en el Chicago Tribune WGN. Esa serie, patrocinada por Libby (FIG. 2), una marca de conservas, se emitió cinco días a la semana desde el 16 de octubre de 1941 al 29 de mayo de 1942. Finalmente, se retomó el 1 de febrero 1943 en ABC Blue Network, donde fue patrocinado por Quaker Oats, una marca de cereales, hasta su cancelación el 30 de junio de 1948. Sus mejores resultados de audiencia se obtuvieron durante los años de la guerra, decayendo esta progresivamente en los años posteriores a la contienda.

FIG. 2. Imagen promocional del serial radiofónico de *Terry y los piratas* con el patrocinio de Libby. Fuente: VV.AA. *Terry Radio*. Archivo de Milton Caniff en Billy Ireland Cartoon Library and Museum, Columbus, Ohio (EE. UU.). Box MAC.P88 / Folder 11.

Fue una de las primeras aventuras juveniles que hicieron campaña contra el fascismo, y mantuvo su advertencia de la existencia de grupos enemigos aislados hasta 1946. Una vez que se declaró la guerra y se formaron los batallones, el escritor Albert Baker no perdió tiempo en realizar el *casting* de Terry y sus compañeros para introducirlos en la batalla. Pese a que operaba fundamentalmente en Oriente, es irónico que los mayores enemigos de Terry en tiempos de guerra eran los nazis, chaquetas marrones enviados desde Berlín para «supervisar las operaciones en el Pacífico» o algo así. En 1943, Terry formó equipo con su vieja enemiga, Dragon Lady (trabajando supuestamente para los chinos), para destruir un almacén japonés, escondido en una plantación del río Amarillo bajo la supervisión del malvado Baron von Krell. Para Terry, esta no fue una alianza fácil; no sabía que la infame Dragon Lady le apuñalaría por la espalda y se pasaría al otro lado. En 1944, Pat Ryan y Terry fueron seleccionados por el Servicio Secreto Británico para hacerse pasar por oficiales nazis en una peligrosa misión hacia Tokio. Hasta en 1945, con Alemania casi de rodillas, todavía estaban luchando contra un grupo de nazis, en este caso trabajando en Calcuta.[19]

En 1946, la relación con la guerra desapareció, Dragon Lady regresó a su organización de bandidos y Terry y sus amigos lucharon contra malvadas organizaciones en Extremo Oriente. La magia se desvaneció y las audiencias cayeron estrepitosamente.

> Dragon Lady fue la enemiga más formidable de Terry, pero nada revivió la emoción de los años de la guerra, cuando el anunciante Douglas Browning (…) mantenía el tema patriótico del programa hasta el final, cuando cerraba con su «victograma» diario del estilo:
>
> Paper is a mighty weapon
>
> Haul it in, keep smatrly steppin'.
>
> Turn in every scrap you can,
>
> To lick the Nazis and Japan.[20]

Milton Caniff hizo algunos comentarios sobre el serial radiofónico cuando David Folkman le entrevistó en 1986:

> No estuve involucrado [en el serial radiofónico] de ninguna manera. Hicieron un buen trabajo con lo que tenían y, en lo que respecta a los argumentos, iban mucho más rápido que yo en la tira.
>
> Pat Ryan [en la radio] sonaba como Pat Ryan, y Dragon Lady sonaba como Dragon Lady, aunque nadie los había oído antes, pero el diálogo estaba escrito cuidadosamente. Trataron de mantener el espíritu de los personajes.

[19] Dunning, J. *Tune in Yesterday: The Ultimate Encyclopedia of Old-Time Radio, 1925-1976*. New Jersey, Prentice Hall, 1976, p. 594.

[20] *Idem.*

> Escuchaba el serial todos los días. No creo que ayudara a conseguir nuevos periódicos que publicaran la tira, por una razón que hoy en día puede parecer extraña y es que los editores de periódicos odiaban la radio en aquel entonces. Incluso recibí, cuando fue anunciado que saldría en antena, una carta de un editor que decía: «¿Me puedes avisar cuando Terry salga al aire para poder cancelar la tira?». Así de profundamente odiaban la radio. Y no era una cuestión de competencia. Creo que ayudó a la tira de prensa. Cualquier mención favorable de una cabecera en otro medio es buena. No hace más que mantener el nombre a los ojos del público, incluso si la interpretación no es exactamente la misma; mientras escriban el nombre correctamente, es buen material para la promoción y publicidad sobre la existencia de la tira.
>
> Muchos periódicos se aprovecharon de ello y lo resaltaron junto con el hecho de que ellos publicaban la tira diariamente. Pero nunca se sabrá, porque ahora la televisión ha cambiado todo. Y no podemos recordar el efecto que la radio tenía en ese aspecto.[21]

De nuevo, la concepción vertical de la adaptación de Caniff, con la serie de los periódicos como elemento dominante, es fundamental a la hora de establecer su juicio cualitativo de la recreación de *Terry* en otros medios. Hay dos aspectos interesantes a la hora de analizar el serial radiofónico. Por un lado, la presencia constante de un patrocinador en la serie. En episodios de aproximadamente quince minutos, se dedicaban dos al principio y otros dos al final, quedando reducidas las andanzas de Terry a aproximadamente once minutos por episodio, pero eso demuestra la fuerza de la marca *Terry* como reclamo comercial, de forma similar a lo que sucede con las franquicias en nuestros días. Por otro lado, la serie estaba supuestamente dirigida al público infantil, todo lo contrario de la idea que tenía Caniff con respecto a su serie de cómics. De esta manera, cuando se llevaban a cabo las mediciones de audiencia, estas se comparaban con las de otras series dirigidas a este tipo de público, llegando en algunos momentos a ser la serie con más oyentes de entre todas las consideradas infantiles. En todo caso, esta idea vertical de Caniff tiene su justificación si consideramos que, al contrario de lo que sucede en nuestros días, el cómic seguía siendo la base de la popularidad del personaje, ya que, incluso en esas épocas de máxima audiencia, la serie nunca superó los cinco millones de oyentes frente a los treinta millones de lectores que tenía la tira de prensa, como ya se ha mencionado.[22]

Terry también llegó a la radio cuando Caniff fue entrevistado en programas como *Wings over New York*, en marzo de 1944. Caniff, usando sus habilidades como actor,[23] hizo una representación de la página dominical del 17 de octubre de 1943, con el discurso del Coronel Corkin cuando Terry se graduó en el Ejército del Aire. La vida del autor, cuya repercusión en ese momento era casi tan importante como su serie, fue narrada en la radio el 12 de mayo de 1944 en el programa *Freedom of Opportunity*, que cada semana honraba a uno de

[21] Horak, C. J. «Terry and the Pirates on Radio», en *Caniffites*, n.º 40 (1990), p. 7.

[22] Datos recogidos de los datos de audiencia que la NBC le enviaba a Caniff y que se conservan en VV.AA. *Terry Radio.* Archivo de Milton Caniff en Billy Ireland Cartoon Library and Museum, Columbus, Ohio (EE. UU.). Box MAC.P88 / Folder 11.

[23] Caniff compaginaba, en sus años de universidad, su labor como dibujante con la actuación en diferentes obras de teatro. En su biografía se cuenta cómo en un momento dado tuvo serias dudas entre elegir entre una carrera como *cartoonist* o bien dedicarse a ser autor de teatro. Ver Harvey, R. C. *Op. cit.* pp. 36-105.

los personajes más distinguidos de Estados Unidos. Parte de la introducción de ese programa es una muestra de la consideración que recibía Caniff de la población estadounidense, cuya presencia en la radio, junto a la del personaje, ayuda a la construcción de la perspectiva histórica referente a la relevancia social de la obra analizada:

> Hay un joven que lucha en esta guerra en lo alto de las montañas Catskill, en un estudio cerrado, cada noche de la semana, cada semana del año. Con sus hombros apoyados sobre una mesa de dibujo, realiza pequeños bocetos con su mano izquierda. Y algunos hombres en las trincheras, en barcos y en el aire, insisten en que esa mano izquierda está haciendo tanto por ganar la guerra como el rifle Garand.[24]

Transposiciones

El caso más claro de transposición de la serie fue su publicación en forma de libro. Hay que tener en cuenta que el carácter efímero del periódico hacía complicado, para un lector que se incorporara a la serie cuando esta ya llevaba meses o incluso años, acceder a las historias pasadas de sus personajes. Por este motivo, hay innumerables cartas en el archivo de Caniff pidiéndole la recopilación de los primeros episodios de la serie. Sin embargo, de forma prácticamente simultánea a la publicación de *Terry y los piratas* en la prensa, los lectores podían seguir las aventuras de los personajes de la serie en los Big Little Books publicados por Whitman Publishing Company y por Dell Publishing entre 1935 y 1942. Se trataba de libros de tamaño muy reducido,[25] en cuyas páginas pares se realizaba, con bastante fidelidad, una adaptación en prosa de las aventuras ya publicadas en los periódicos, mientras que en las páginas impares se incluía una ilustración que correspondía con una viñeta directamente extraída de la serie. Este mismo procedimiento se siguió en las dos novelas sobre la serie publicadas durante la estancia de Caniff en la misma, *April Kane and the Dragon Lady*, publicada también por Whitman en 1942, y *Terry and the Pirates*, publicada por Random House en 1946, coincidiendo prácticamente con el final de la estancia de Caniff en la serie (FIG. 3). Se trataba también de adaptaciones en prosa de las historias de la tira, que incluían ilustraciones que se habían publicado originalmente en forma de tira o página dominical y que se habían remontado para su edición en libro. Sin embargo, la diferencia con los Big Little Books era que el número de ilustraciones era menor y el tamaño del libro mayor, por lo que la narración era más similar a la de una novela que en el caso de los libros pequeños, que se trataba más bien de resúmenes más o menos ampliados de la tira. De esta manera, las andanzas de Terry se podían seguir prácticamente en su totalidad en forma de libro y aumentar su periodo de permanencia en el mercado, lo cual facilitaba el acceso a los lectores.

[24] El M1 Garand (formalmente Fusil de los Estados Unidos, Calibre 30, M1) fue el primer fusil semiautomático de los Estados Unidos que llegó a ser un fusil común para la infantería. Oficialmente, reemplazaba al Springfield 1903 como fusil en servicio en 1936, hasta que fue reemplazado por el M14, que derivaba del M1, en 1957. La introducción al programa de radio *Freedom of Opportunity* se recoge en VV.AA. «A Tribute to Milton Caniff», en *Magazine of Sigma-Chi*. Febrero-marzo 1945, p. 65.

[25] Los Big Little Books tenían un tamaño de 11x10 cm, aproximadamente.

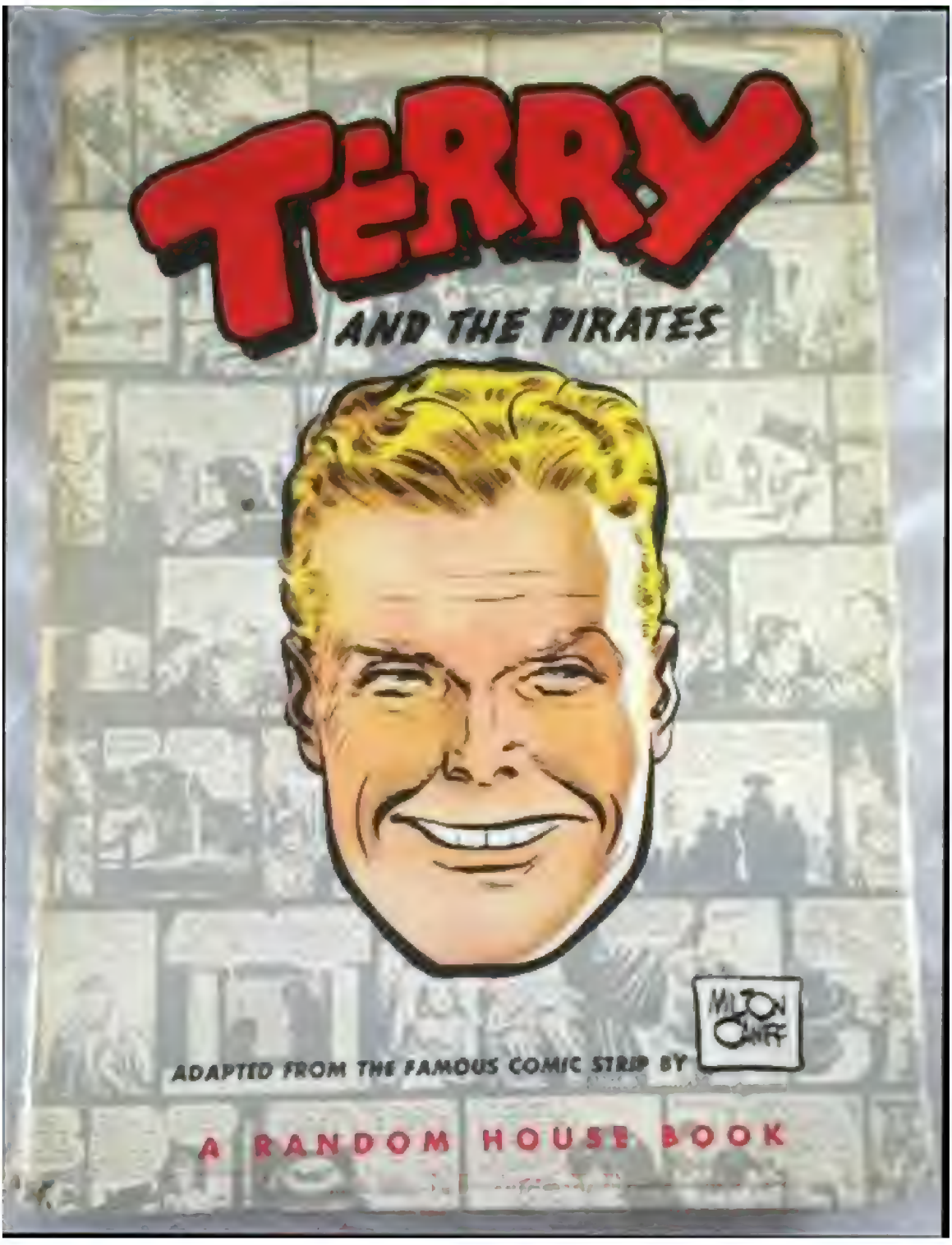


FIG. 3. Portada de la novela *Terry y los piratas* publicada en 1946 por Random House. Fuente: fotografía de dicha cubierta tomada por el autor.

Por supuesto, como en la mayoría de las series populares de la época, hubo recopilaciones de las tiras en *comic books*. Durante los años en los que Milton Caniff estuvo al frente de la serie, Dell publicó tres números en su serie *Large Feature Comic*, que recopilaban las primeras aventuras aparecidas en los periódicos. Tuvo que ser cuando ya Caniff la había abandonado, en 1947, cuando Harvey inició una serie de *comic books* dedicada exclusivamente a la publicación de las historias de *Terry y los piratas* dibujadas por su creador. La serie se publicó irregularmente durante veintiocho números que aparecieron entre 1947 y 1955. Este, quizá, no sea exactamente un caso de transposición, ya que se editaba la misma historia que anteriormente se había publicado en los periódicos, remontada para la adaptación al nuevo formato y, en todo caso, con algún texto para facilitar la continuidad de una historia que, inicialmente, se publicaba de forma diaria. Sin embargo, había una percepción entre los autores y el público respecto a las diferencias entre las tiras de prensa y el *comic book*.[26] En todo caso, en ningún momento se realizó ningún material inédito para su publicación en forma de *comic book*, más allá de algunas ilustraciones para las portadas, en las que Caniff nunca participó.

Sin embargo, en este periodo, pese al éxito de la serie, no se publicó ninguna historia original en forma de novela con los personajes de la serie. Probablemente, el motivo sea la existencia de un intento, por parte del propio Milton Caniff, de realizar una novela que nunca llegó a ver la luz. Su título era *Terry and the Pirates and the Yangtze Raiders* y el autor llegó a escribir un prólogo y tres capítulos en 1940.[27] El prólogo empieza así:

> Los aviones vuelan en círculo por el cielo, como halcones. Hacen llover la muerte en la ciudad que está a sus pies. Un edificio tras otro estalla en violentas explosiones. Ancianos, mujeres y niños estallan en pedazos. Algunos yacen agonizando durante un tiempo, vertiendo su sangre vital. Otros encuentran una muerte rápida y misericordiosa. Las calles, llenas de cuerpos y ruinas, son un desastre. Miles mueren. Shanghái y Nanking caen.[28]

Hubo interés de L. C. Page & Company, unos editores de Nueva York, por publicar la novela. Sin embargo, cuando Caniff envió el material realizado al editor, recibió la siguiente carta: «[Su capítulo de muestra] es, de alguna manera, más sangriento de lo que les gustaría a los bibliotecarios, profesores, etc. que controlan la compra de libros para jóvenes lectores».[29]

---

[26] Sobre este punto, es interesante acceder a las declaraciones de los autores de prensa ante el Subcomité del Senado para la Delincuencia Juvenil en 1954, como consecuencia, fundamentalmente, de la publicación del libro de Fredric Wertham, *The Seduction of the Innocent*. Como se puede ver en Harvey, R. C. *Op. cit.* pp. 666-668, los autores de prensa tenían una consideración distinta de su trabajo, mucho más artístico, en contraposición con el trabajo del autor de *comic book*, considerado por ellos mucho más industrial.

[27] El hallazgo de esta novela es algo totalmente inédito, ya que ni siquiera se menciona en la biografía de Caniff. Al habla con los responsables de su archivo, estos indicaron que el autor de esa biografía, R. C. Harvey, cuando el material del mismo no estaba totalmente organizado y catalogado y, por ese motivo, hubo parte de su contenido al que no tuvo acceso, incluyendo esta novela.

[28] Caniff, M. *Terry Novel (1940)*. Archivo de Milton Caniff en Billy Ireland Cartoon Library and Museum, Columbus, Ohio (EE. UU.). Box MAC.PS27 / Folder 56.

[29] Guy, E. P. Carta dirigida a Milton Caniff. Archivo de Milton Caniff en Billy Ireland Cartoon Library and Museum, Columbus, Ohio (EE. UU.). Box MAC.PS27 / Folder 56.

Como sucedió en las adaptaciones cinematográficas y radiofónicas, los responsables, en este caso el editor, consideraban *Terry y los piratas* como una serie destinada al público infantil y querían que el libro pudiera ser leído por este tipo de público. Pese al desencuentro inicial, la editorial siguió interesada por el proyecto, a juzgar por las continuas cartas que enviaban a Caniff hasta marzo de 1942 interesándose por el estado del mismo, y ofreciéndose a contratar a un escritor que le ayudara a rebajar el tono de la historia inicial. Sin embargo, este proyecto nunca se materializó. Caniff adujo falta de tiempo para realizar los cambios sugeridos, pero probablemente existiera también un fuerte desánimo por parte del autor hacia el cambio de orientación mencionado, ya que él siempre consideró que su serie estaba dirigida al público adulto[30] y ya había tenido una experiencia poco positiva con la adaptación de sus personajes al público infantil en el serial cinematográfico.

Para encontrar una adaptación de *Terry y los piratas* en formato de novela tenemos que llegar hasta el año 1949, cuando se publica *Terry and the Pirates. The Jewels of Jade*, escrita por Edward J. Boylan y publicada por Checkerbooks. Aunque hay unanimidad en afirmar que la calidad y el éxito de la serie disminuyeron significativamente tras la marcha de Caniff, los doce años iniciales de la misma habían creado lo que Hutcheon llama, siguiendo a Benjamin, un aura[31] impregnada en el lector estadounidense, que facilitó que se siguieran produciendo diferentes adaptaciones en distintos medios, como es el caso de esta novela o la serie de televisión que se mantuvo durante muchos años, como se verá más adelante.

Extensiones

En 1935, Blue Ribbon Press publicó un libro en formato *pop up* titulado *Terry and the Pirates in Shipwrecked* (FIG. 4). Se incluye este libro en la parte de extensiones ya que su valor principal no era tanto la historia como la posibilidad de extender de forma lúdica el espíritu aventurero de la serie. Este objetivo se muestra más claramente en el juego de mesa de la serie que Whitman Publishing Company puso a la venta en 1937. Entre dos y cuatro jugadores competían para ver quién podía llevar primero su ficha de Terry al cofre del tesoro. Los jugadores encontraban obstáculos, ya que las casillas tenían reglas tales como «Terry avanza 1» o «Connie retrocede 1» (FIG. 5). Pero el juego más interesante desde el punto de vista intermedial era el *Terryscope* (FIG. 6). El *Terryscope* fue creado por los publicistas de Libby como gancho comercial para los oyentes de su programa de radio.[32] De esta manera, «si envías una etiqueta de zumo de tomate y otra de zumo de piña de la marca Libby y 10 centavos adicionales, recibirás en tu casa el *Terryscope*»,[33] que una vez montado tenía imágenes de los personajes en los lados,

[30] «Escribo la serie para el tío que compra el periódico». Caniff, M. «Don't Laugh at the Comics». *Cosmopolitan*, noviembre 1958, p. 43.

[31] Hutcheon, L. *Op. cit.*, p. 4.

[32] Como se recoge en la carta enviada por los ejecutivos de esta compañía a Milton Caniff, conservada en VV.AA. *Terry Radio.* Archivo de Milton Caniff en Billy Ireland Cartoon Library and Museum, Columbus, Ohio (EE. UU.). Box MAC.P88 / Folder 11.

[33] Esta frase se incluía al inicio de todos los programas del serial radiofónico en los años 1939 y 1940.

un panel para el código secreto y un telescopio que daba nombre al juguete. Lo interesante no es solamente que se dedicara buena parte del espacio publicitario del programa de radio a las instrucciones necesarias que los oyentes tenían que seguir para obtener el *Terryscope*, sino que el propio argumento del serial incluía el juguete como una parte importante del mismo, poniendo a Terry en peligros que solo podían ser resueltos mediante el uso de ese instrumento,[34] lo que, obviamente, aumentaba el deseo de los oyentes infantiles y hacía que, como decían los propios anuncios, los niños se lo «pidieran a sus padres».[35] Se creaba así una experiencia intermedial a través del *Terryscope*, ya que se podía escuchar el serial o jugar con el juguete de forma independiente, pero el acceso simultáneo de ambos productos derivados de la serie aumentaba la experiencia del aficionado infantil al que supuestamente estaba dirigido el serial.

FIG. 4. Imagen del *pop up* de *Terry y los piratas*. Fuente: VV.AA. *Terry Novelties, Books, etc. 1938-1941*. Archivo de Milton Caniff en Billy Ireland Cartoon Library and Museum, Columbus, Ohio (EE. UU.). Box MAC.P87 / Folder 12.

FIG. 5. Tablero del juego de mesa de *Terry y los piratas*. Fuente: VV.AA. *Terry Novelties, Books, etc. 1938-1941*. Archivo de Milton Caniff en Billy Ireland Cartoon Library and Museum, Columbus, Ohio (EE. UU.). Box MAC.P87 / Folder 12.

[34] El *Terryscope* permitía, en el serial, tanto observar a los enemigos sin que estos se dieran cuenta, como descifrar mensajes en código, mediante la información contenida en el interior del juguete.

[35] De nuevo se trata de una frase incluida al inicio de todos los programas del serial radiofónico en los años 1939 y 1940.

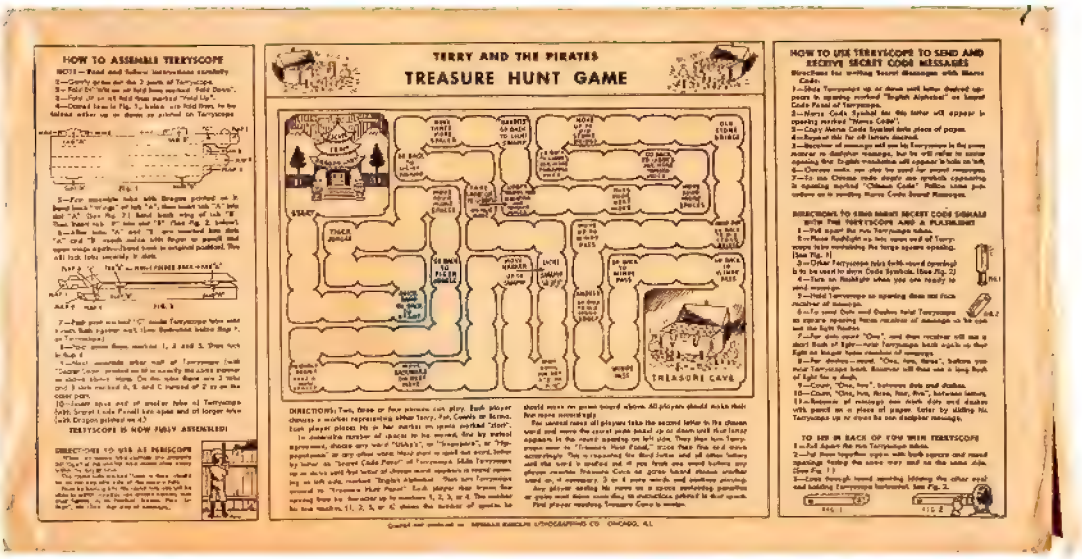

HOW TO ASSEMBLE TERRYSCOPE
TERRY AND THE PIRATES
TREASURE HUNT GAME
HOW TO USE TERRYSCOPE TO SEND AND RECEIVE SECRET CODE MESSAGES
TREASURE CAVE

FIG. 6. Imágenes del *Terryscope*, antes y después de su montaje. En la parte interior, aparecían elementos que se podían utilizar para resolver enigmas planteados en el programa de radio. Fuente: VV.AA. *Terry Novelties, Books, etc. 1938-1941*. Archivo de Milton Caniff en Billy Ireland Cartoon Library and Museum, Columbus, Ohio (EE. UU.). Box MAC.P87 / Folder 12.

Terry y los piratas después de Caniff

Después de la partida de Caniff de la serie, con la página dominical del 29 de diciembre de 1946,[36] la serie continuó publicándose bajo el mando creativo de George Wunder, hasta que se canceló el 25 de febrero de 1973. Autores como Maurice Horn, consideran que la marcha de Caniff convirtió a la tira en una serie fantasma,[37] ya que durante los años de Wunder la calidad y la popularidad de la serie fueron decreciendo paulatinamente. Sin embargo, el recuerdo de la etapa de Caniff siempre estuvo presente y el aura que había dejado el trabajo de *Terry* propició que siguieran apareciendo productos derivados, como la serie televisiva y la novela, ya mencionadas. Incluso, en el año 1980 hubo un intento de realizar una película, de la que incluso se realizó una campaña publicitaria que no fructificó (FIG. 7).

Más de veinte años después de la cancelación de la serie, el 26 de marzo de 1995, el productor cinematográfico Michael Uslan (encargado del guion) y los artistas Greg y Tim Hildebrandt lanzaron una nueva versión en forma de tira de prensa de *Terry y los piratas*,

[36] En realidad, la última imagen que Caniff dibujó de la serie fue la tira diaria del día anterior, ya que, por la complejidad del coloreado de las páginas dominicales, estas se dibujaban con una anterioridad de uno o dos meses con respecto a las tiras diarias.

[37] Horn, M. y Couperie, P. *A History of the Comic Strip*. New York, Crown, 1968, p. 102.

FIG. 7. Imagen promocional de la película de *Terry y los piratas* de 1980, nunca realizada. Fuente: VV.AA. *Advertisements*. Archivo de Milton Caniff en Billy Ireland Cartoon Library and Museum, Columbus, Ohio (EE. UU.). Box MAC.PS37 / Folder 33.

que tenía la particularidad de empezar de cero, adaptando los personajes a los años noventa (FIG. 8). Se trataba de una apuesta fuerte, ya que Michael Uslan tenía una posición importante en la industria del cine tras haber sido productor ejecutivo del *Batman* de Tim Burton y sus dos primeras secuelas. Por su parte, los hermanos Hildebrandt eran conocidos por sus ilustraciones para obras de fantasía y ciencia ficción. Como muestra de ese aura mencionada, relativa al trabajo de Caniff en *Terry y los piratas*, es interesante comprobar cómo, casi cincuenta años después de que Caniff abandonara la serie y tras un periodo de treinta y un años en los que George Wunder llevó las riendas de la misma, los tres reconocían su interés en reavivar la tira porque «habían crecido leyendo el cómic de Milton Caniff».[38] En dicha versión, Terry es un joven de Hong Kong que forma equipo con Pat Ryan, siendo ambos reclutados por una organización del gobierno para luchar contra el grupo criminal comandado por Dragon Lady, en este caso, una huérfana de la guerra del Vietnam. Es curioso que en ningún momento se pensó en llevar a Terry de vuelta a 1930, porque el sentimiento de Uslan es que George Lucas y Steven Spielberg se habían inspirado en gran medida por Terry en la imaginería incluida en su película *Indiana Jones*. Según Uslan, «nos dimos cuenta de que si llevábamos a Terry de regreso a los años treinta, la gente pensaría que estábamos copiando *Indiana Jones*. Es un dilema irónico. Como resultado nos dimos cuenta de que la única forma de hacer la tira con éxito era en nuestros días».[39]

[38] Crouch, B. J. R. «Terry and the Pirates by Michael Uslan and Greg and Tim Hildebrandt», en *Cartoonists Profiles*, marzo de 1995, p. 27.

[39] *Idem.*

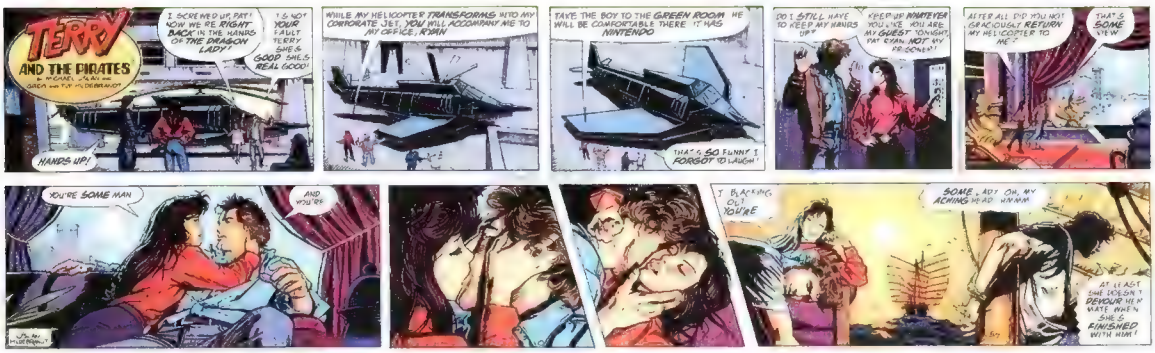

TERRY AND THE PIRATES
HANDS UP!
WHILE MY HELICOPTER TRANSFORMS INTO MY CORPORATE JET, YOU WILL ACCOMPANY ME TO MY OFFICE, RYAN
TAKE THE BOY TO THE GREEN ROOM. HE WILL BE COMFORTABLE THERE. IT HAS NINTENDO
THAT'S SO FUNNY. I FORGOT TO LAUGH!
DO I STILL HAVE TO KEEP MY HANDS UP?
KEEP 'EM WHEREVER YOU LIKE. YOU ARE MY GUEST TONIGHT, PAT RYAN. NOT MY PRISONER!
AFTER ALL, DID YOU NOT GRACIOUSLY RETURN MY HELICOPTER TO ME?
THAT IS SOME VIEW
YOU'RE SOME MAN
AND YOU'RE
I BLACKING OUT. YOU'RE
SOME... AGH. OH, MY ACHING HEAD. HNNNN
AT LEAST SHE DOESN'T DEVOUR HER MATE WHEN SHE IS FINISHED WITH HIM!

FIG. 8. Página dominical de la versión de 1995 de *Terry y los piratas*. Fuente: Crouch, B. J. R. «Terry and the Pirates by Michael Uslan and Greg and Tim Hildebrandt», en *Cartoonists Profiles*, marzo de 1995.

El concepto para *Terry* seguido por Uslan es el que tan bien le había funcionado junto con su compañero Benjamin Melniker en *Batman*. «Cogemos una propiedad y la hacemos emocionante y nostálgica para un adulto y también emocionante y nueva para un niño, así pueden compartir la experiencia. Si lo hacemos así, tenemos un ganador».[40] Por tanto, uno de los objetivos de los creadores de esta nueva versión de *Terry* era convertir la serie en una franquicia, de forma similar a lo que estaba sucediendo con el hombre murciélago durante esos años. Esta idea nunca se pudo llevar a cabo, ya que la nueva encarnación de la tira no tuvo ningún éxito, posiblemente porque el momento de las tiras de prensa de aventuras ya había pasado, y los Hildebrandt abandonaron la serie el 1 de abril de 1996, siendo posteriormente cancelada el 27 de julio de 1997.

Conclusiones

El siglo xxi ha cambiado en muchos aspectos el panorama de los medios artísticos y de comunicación. Estamos ante un periodo donde se construyen una serie de redes enormes de narraciones intermediales y transmediales. La tecnología y la proliferación de los medios de reproducción han permitido que diferentes productos, muchas veces provenientes de la cultura popular, hayan multiplicado su presencia en diferentes formatos, extendiendo el concepto de adaptación a algo mucho más complejo que ha despertado el interés de su estudio desde el punto de vista académico. Muchos de estos productos, que aparecen interpretados para múltiples medios y múltiples plataformas, tienen su origen en el mundo del cómic, con la creación de universos superheroicos y otras adaptaciones de series de cómic que traspasan su origen en las viñetas para llegar a diferentes productos derivados de sus personajes. El origen de este fenómeno no está muy claro, pero, de acuerdo con lo mostrado en la sección anterior, parece que hay una percepción, en cierta parte de la industria del entretenimiento, a que esta proliferación de adaptaciones en torno a un producto original comienza a finales

[40] Crouch, B. J. R. *Op. cit.*, p. 27.

del siglo xx. En esa sección, cuando se comenta el objetivo explícito de crear una franquicia derivada del lanzamiento de una nueva versión de una serie como *Terry y los piratas* en el año 1995, los referentes que se toman son otras franquicias muy próximas en el tiempo, como puede ser la creada alrededor de *Batman*, y se explica como algo novedoso y propio de ese periodo.

Sin embargo, para llegar a ese momento de finales del siglo xx, que evolucionaría en el panorama actual de transgresiones mediales centradas en torno a productos provenientes de la narrativa gráfica, es importante ofrecer una perspectiva histórica, de cómo ese fenómeno se ha producido en otras épocas. Esta idea es una muestra de la necesidad de la reconstrucción realizada en este artículo. *Terry y los piratas* ya era una franquicia en los años cuarenta. Una franquicia derivada, además, del éxito de la serie de prensa que, en todo momento, era el producto central y de mayor popularidad. La adaptación de las obras de éxito se ha producido siempre, pero solo las obras artísticas y culturales más importantes de su tiempo han sido capaces de generar un gran volumen de recreaciones, transposiciones y extensiones. Las series de cómic de prensa fueron un ejemplo de esta capacidad de creación de una franquicia, que precede históricamente a la aparición de otros fenómenos más actuales, como los superhéroes. Existe, por tanto, una necesidad de recuperación histórica de los cómics publicados en prensa, no ya desde un punto de vista artístico, sino desde un punto de vista de fenómenos sociales derivados de su enorme éxito, con el fin de mostrar, con perspectiva, la relevancia de estos cómics en su momento de publicación. Una labor a la que trata de contribuir este artículo centrándose en una de las series más significativas de los años treinta y cuarenta, como es *Terry y los piratas*. Se trata, por tanto y en cierta manera, de incluir en la historiografía del cómic su capacidad como creador de una serie de transgresiones mediales que nos permitan entender el momento actual, donde este fenómeno se ha incrementado de manera notable. El debate sobre las constelaciones intermediales derivadas del cómic no debe, por tanto, reducirse a las producciones contemporáneas, sino que tiene una historia que merece ser estudiada.

Bibliografía

Bird, C. *The Invisible Scar*. New York, David McKay Company, 1966.

Caniff, M. «Don't Laugh at the Comics», en *Cosmopolitan*, noviembre 1958, pp. 43-47.

Coma, J. (Ed.) *Historia de los cómics, vol. 1*. Barcelona, Toutain, 1984.

—*Cuando la inocencia murió. Ensayo sobre la obra de Milton Caniff «Terry y los piratas»*. Madrid, Ediciones Eseuve, 1986.

Crouch, B. J. R. «Terry and the Pirates by Michael Uslan and Greg and Tim Hildebrandt», en *Cartoonists Profiles*, marzo de 1995, pp. 25-35.

Dunning, J. *Tune in Yesterday: The Ultimate Encyclopedia of Old-Time Radio, 1925-1976*. New Jersey, Prentice Hall, 1976.

Fornaroli, E. *Milton Caniff. Un filmico pennello tra il nero e il merletto*. Florencia, La Nova Italia, 1988.

Goodman, J. (Ed.). *While You Were Gone. A Report in War Life in the United States*. Nueva York, Simon and Schuster, 1946.

Harvey, R. C. *Meanwhile… A biography of Milton Caniff, creator of Terry and the Pirates and Steve Canyon*. Seattle, Fantagraphics Books, 2007.

Hayward, J. P. *Consuming Pleasures: Active Audiences and Serial Fictions from Dickens to Soap Opera*. Lexington, University Press of Kentucky, 1997.

Horak, C. J. «Terry and the Pirates, the Serial», en *Caniffites*, n.º 37 (1989), pp. 7-10.

—«Terry and the Pirates on Radio», en *Caniffites*, n.º 40 (1990), pp. 7-8.

Horn, M y Couperie, P. *A History of the Comic Strip*. New York, Crown, 1968.

Hutcheon, L. *A Theory of Adaptation*. New York, Routledge, 2006.

Meyer, C. «Medial transgressions: comics – sheet music – theatre – toys», en *Journal of Graphic Novels and Comics*, vol. 7, n.º 3 (2016), pp. 293-305.

VV. AA. «A Tribute to Milton Caniff», en *Magazine of Sigma-Chi*, febrero-marzo 1945.

Waugh, C. *The Comics*. Jackson, University Press of Mississippi, 1947.

CuCoEnsayo

Lovecraft, *Providence*, Moore y el fin del logos

Roberto Bartual

Universidad de Valladolid

Roberto Bartual (Alcobendas, 1976) es doctor en Literatura Europea y publicó su tesis doctoral bajo el título de *Narraciones Gráficas* (Ed. Marmotilla). Su actividad académica se ha centrado en los orígenes del cómic y sus trabajos han sido publicados en revistas como *Studies in Comics*, *Scandinavian Journal of Comic Art*, *Goya: Revista de Arte* o *Entre Líneas*. También investiga sobre la estética psicodélica en el cómic y, al respecto, ha publicado el volumen monográfico *Jack Kirby: Una Odisea Psicodélica* (Ed. Marmotilla). Ha traducido a autores clásicos de la literatura inglesa (Emily Brönte) y de la narración gráfica (Alan Moore). Como escritor de ficción ha publicado una novela gráfica (*Los Ángeles de María*) y, muy próximamente, una novela de ciencia–ficción (*Blitzkrieg*, Ed. Cerbero). Ha editado *La Casa de Bernarda Alba Zombi* de Lorca y Jorge de Barnola, ilustrada por Nicolás Martínez Cerezo; y, junto con Gerardo Vilches, es coeditor del fanzine sobre Twin Peaks *Querida Diane*. Es profesor en el departamento de Filología Inglesa de la Universidad de Valladolid.

Fecha de recepción: 8 de noviembre de 2017

Fecha de aceptación definitiva: 9 de diciembre de 2017

Resumen

La obra del escritor de Nueva Inglaterra, H. P. Lovecraft, ha sido adaptada numerosas veces al cómic y, en otras ocasiones, ha servido como inspiración para narraciones gráficas ambientadas en su universo ficticio. El terror lovecraftiano, al contrario de lo que parece, no está relacionado con el miedo a lo desconocido, sino con el miedo al conocimiento; de ahí que la aproximación de Alan Moore y Jacen Burrows a Lovecraft —*The Courtyard*, *Neonomicon*, pero, sobre todo, *Providence*— más que una recontextualización de su obra, suponga una relectura desde coordenadas mejor informadas, donde lo «terrorífico» no esconde sus perfiles, sino que se presenta como algo totalmente ajeno, pero completamente visible, cuya comprensión y conocimiento le obligan a uno a reconsiderar la naturaleza de la realidad.

En el presente artículo se analiza la última entrega de la saga lovecraftiana de Moore y Burrows, *Providence*, la cual funciona como una ficción y al mismo tiempo también como un ensayo sobre la naturaleza de Lo Numinoso en la obra de Lovecraft, explorando el papel de este concepto y de la gramática del Inconsciente Colectivo, así como el miedo a perder el dominio del lenguaje y, por tanto, de lo racional.

Palabras clave: H. P. Lovecraft, Alan Moore, arquetipos, Inconsciente Colectivo, logos.

Abstract

The writings of H. P. Lovecraft have been adapted many times to the comics medium, as well as serving as inspiration for graphic narratives set in his fictional universe. Lovecraftian horror is not related with the fear of the unknown but with the fear of knowledge. That is why Moore and Burrow's approach to Lovecraft —*The Courtyard*, *Neonomicon* and, especially, *Providence*— is not just a simple recontextualization of H.P.L.'s work, but a re–reading from new, more knowledgeable coordinates, where horrifying things do not hide their profiles but present themselves as something completely alien, but at the same time, perfectly clear and visible. Their intentions and aspect may not be that horrible, as it is, but knowing that they exist invariably lead Lovecraft's protagonists to reconsider the nature of reality.

In this article, I will analyze the last installment of Moore and Burrow's Lovecraftian saga, *Providence*, which works both as a fiction and an essay about the nature of The Numinous in Lovercraft's writings, exploring the role of this concept and also the role of the grammar of the Collective Unconscious, as well as the fear of losing control of language and reason.

Keywords: H. P. Lovecraft, Alan Moore, Archetypes, Colective Unconscious, logos.

Cita bibliográfica

Bartual, R. «Lovecraft, *Providence*, Moore y el fin del logos», en *Cuco, Cuadernos de cómic*, n.º 9 (2017), pp. 75-107.

Me cansas, Alan Moore

Decir que *Providence* se encuentra, tal vez, entre los mejores textos de Alan Moore es, a estas alturas de la vida, como no decir nada. No decir nada porque, para alguien que ha dejado atrás una obra tan variada como Moore, los términos «mejor» o «peor» se han convertido en una mera cuestión de gusto, o de saber conectar mejor o peor con los diferentes estilos y géneros con los que ha ido experimentando a lo largo de su carrera. Eso por no decir que no tiene mucho sentido comparar sus cómics con su trabajo en otros medios en los que no ha sido tan prolífico, como por ejemplo pueden ser —muy incidentalmente— la música, la *performance*, el cine —apunta maneras— o la literatura —donde, al menos, cuenta con un logro monumental.

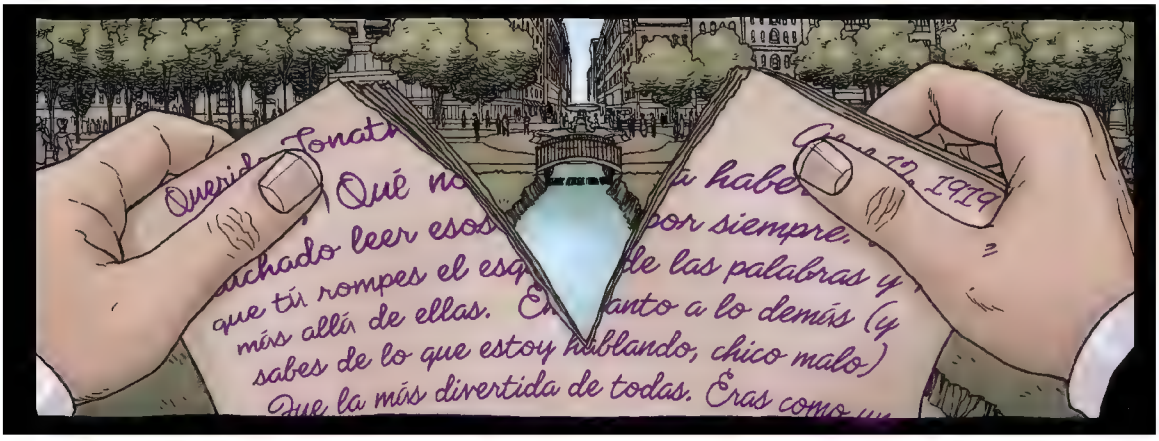

Querida Sonata
Qué no
achado leer esos
que tú rompes el esq
más allá de ellas.
sabes de lo que estoy hablando, chico malo)
Que la más divertida de todas. Eras como
1919

FIG. 1. Moore, A. y Burrows, J. *Providence 1: El miedo que acecha*. Madrid, Panini, 2016, ep. 1, p. 1. Traducción de Raúl Sastre.

Es cierto que, durante los últimos años, quizá desde que cerró su línea *America's Best Comics*, ha empezado a surgir cierta disensión con respecto a su trabajo; o, por lo menos, con respecto a su trabajo reciente en el medio del cómic. La única serie que sigue en proceso de publicación, *The League of Extraordinary Gentlemen*, ha ido haciéndose cada vez más rococó, convirtiéndose en un «¿Quién es quién?» cuyo interés, más que narrativo, reside más en acertar las preguntas de Trivial que esconde cada viñeta. *Lost Girls*, una maravilla para los sentidos, pone la zancadilla al lector a base de acumular reiteraciones narrativas bastante sádicas: no porque quiera maltratarnos, sino porque imita la muy farragosa prosa del Marqués de Sade. *Crossed +100* es una muy estimable serie de zombis donde se pregunta qué diferencia hay entre nosotros y los muertos, solo para llegar a la misma conclusión que George Romero en *Day of the Dead* (1985); es decir, nada nuevo bajo el sol. Y, luego, también está *Fashion Beast*, el guion cinematográfico que hizo con Malcolm McLaren…, pero no voy a hablar de *Fashion Beast*. Cerremos los ojos y miremos hacia otro lado.

El caso es que, dentro del mundo del cómic, Moore no ha dado su mejor obra en los últimos años, cierto es; pero ¿qué más se le puede pedir a alguien que ha conquistado cimas incuestionables dentro de una diversidad de géneros tan grande? Por muy discutibles que

puedan resultar títulos puntuales, ¿a alguien se le caerían los anillos por decir que *La Cosa del Pantano* es uno de los hitos principales alcanzados por el cómic de terror? ¿O que *Watchmen* ocupa idéntico lugar dentro del cómic de superhéroes? Por no hablar de *From Hell* con respecto del género biográfico —en cómic o no—, *Promethea* del esotérico o *V de Vendetta* del distópico. Y seguro que me dejo muchos títulos, pero el último autor que consiguió algo similar, tener la última palabra sobre tantos géneros narrativos diferentes en un determinado medio, fue William Shakespeare. Por eso, quizá tanta gente ha echado de menos durante estos últimos años al Moore de los ochenta e incluso al de los noventa. Y no les falta razón: por muy defendibles que sean los cómics que ha hecho en esta pasada década —y algunos, como *Lost Girls*, lo son bastante—, no es difícil reconocer que el principal de sus vicios estilísticos, la verbosidad, ha jugado muy en su contra estos últimos años.

Y no es que Moore se caracterizara antes por su parquedad de palabras: recordemos su querencia por el discurso en voz alta ya en *Watchmen*, esa obra donde, de golpe y porrazo, una mujer encuentra la respuesta a todos sus conflictos psicológicos cuando le sueltan un monólogo sobre el «Milagro Termodinámico». Alan Moore nunca ha escondido su principal problema: incluso él mismo reconoce en su última novela, en un capítulo dedicado a él mismo, que es un poco brasas.[1] Sin embargo, esa tendencia suya a la sobreexplicación y al enunciar en lugar de sugerir —sobre todo en lo que se refiere a las ideas que hay detrás de sus narraciones— ha empezado a ser molesta para muchos, quizá porque no es lo mismo ser un brasas cuando hablas sobre cosas tan variadas como una fábula ecológica (*La Cosa del Pantano*), o cuando hablas sobre el poder y sus mecanismos (*Watchmen*), o sobre la herencia simbólica de Occidente (*Promethea*), o sobre la crisis del estado de bienestar (*V de Vendetta*); no es lo mismo, insisto, ser un brasas cuando hablas de todas esas cosas tan diferentes, que serlo cuando hablas de una sola.

El lenguaje

El lenguaje por aquí, el lenguaje por allá. «Mmh, qué obra más interesante sobre el lenguaje… ¿Así que el lenguaje moldea la realidad? Quién lo iba a pensar (FIG. 2). Pero ¿cómo? ¿Que las ficciones son actos mágicos y, a través de ellos, se puede cambiar lo que piensa la gente de manera individual y colectiva?». Algo evidente para todo el que recuerde la obra de Joseph Goebbels, y no es que Moore se haya estado centrando en obviedades durante estos últimos diez años, pero su discurso monotemático sobre la ficción y el lenguaje —da igual que hable de zombis o de héroes victorianos— ya empezaba a resultar bastante cansino, o, por lo menos, abocado a un callejón sin salida, al que —y aquí vienen las buenas noticias— ha sabido encontrársela milagrosamente tanto en *Providence* como en *Jerusalem*.

En *Jerusalem* eso ocurrió gracias a la ternura: ¿quién iba a decir que el durísimo e imperturbable Mago de Northampton iba a desnudarse emocionalmente de ese modo en un libro que

[1] Moore, A. *Jerusalem*. Nueva York, Liveright, 2016, pp. 1170–1202. Por usar un término un poco más amable que la palabra «pedante», que es precisamente lo que Moore sugiere en su novela.

FIG. 2. Moore, A. y O'Neill, K. *The League of Extraordinary Gentlemen: The Black Dossier*. Marietta, Georgia, Top Shelf, 2007. Uno de esos típicos pasajes moorianos donde el lenguaje moldea la realidad, en este caso en 3D.

es, básicamente, un regalo de cumpleaños para su hermano pequeño? *Providence*, en cambio, de tierno no tiene nada. ¿Emociones humanas? No las busquéis aquí: el protagonista es un robot. Y, sin embargo, es el mejor robot que ha escrito Moore; con la profundidad humana que el Doctor Manhattan nunca pudo tener. No me atrevería a decir que es esto lo que redime a *Providence* por encima del monolitismo temático del resto de obras citadas anteriormente, pero lo cierto es que lo que plantea aquí Moore, la posibilidad de que H. P. Lovecraft inspirara sus cuentos en «hechos reales», sí me parece que eleva el discurso mooriano sobre el lenguaje y la realidad a un plano mucho más interesante. No tanto porque explore por enésima vez el vínculo que hay entre una cosa y la otra, sino por lo que supone de declaración de intenciones en su conclusión, en cuanto a su rechazo por la dimensión lingüística y racional del lenguaje, en favor de la dimensión puramente simbólica e irracional y, como se podrá ver al final de este artículo, por las implicaciones estéticas y políticas que esto tiene.

H. P. Lovecraft

Si alguna objeción se le ha hecho a *Providence*, ha estado dirigida hacia su artista, Jacen Burrows,[2] dibujante también —por algo será— del resto de trabajos lovecraftianos de Moore:

[2] Daza, J. L. «Providence 1: El Miedo que Acecha», en *Zona Negativa*, 19 de julio de 2016. Disponible en: www.zonanegativa.com/providence–miedo–acecha/

el *Neonomicon* (2010–11) y *The Courtyard* (2003). Y es que tiene su retranca que la principal inspiración gráfica de un cómic basado en Lovecraft sea Tintín, y supongo que a los fans de Corben y Breccia se les coagulará la sangre al ver las narraciones del novelista de Nueva Inglaterra representadas con la hierática y rígida línea clara que caracteriza al estilo de Burrows. Así que, en primer lugar, me parece necesario romper una lanza por el artista de esta obra, que en mi opinión solo podría haber sido sustituido por Dave Gibbons. En segundo lugar, además, creo vital justificar de una vez por todas, como quien defiende al diablo, que Lovecraft tiene en realidad más que ver con el estilo de Hergé que con el expresionismo —tirando a abstracto— de Breccia; igual que Poe tenía más que ver con Roger Corman que con los surrealistas franceses que adaptaron algunos de sus relatos —Jean Epstein, por ejemplo—. Y es que asociar a Lovecraft con el expresionismo y la abstracción está cerca de ser una idea preconcebida. Pero empecemos por ahí, porque para defender a Burrows tal vez sea mejor invertir el orden de mis propósitos y examinar si la abstracción tiene que ver o no con Lovecraft.

Dicen que Lovecraft juega a la baza de lo oculto, del terror innominado que se esconde en las sombras, del sugerir antes que mostrar, de que lo que da miedo es lo desconocido, lo que no vemos. Pues bien, no es verdad. Basta con leer detenidamente, muy detenidamente, relatos como «El que susurra en la oscuridad» (*The Whisperer in the Darkness*, 1930), donde los Mi–Go, unos bichos quitinosos que vienen de Plutón, parecidos a cangrejos alados, se dedican a aterrorizar a un habitante de las colinas de Vermont. Sin haber leído el relato, uno podría pensar que los crustáceos en cuestión se arrastran siempre por las sombras. Y es que el no saber si esa sombra es de un gato o de un bicho de Plutón es algo que da bastante miedo: y si no que se lo digan a Ridley Scott, que supo esconder muy bien al monstruo, encuadrándolo solo de forma fragmentaria, nunca su cuerpo entero, en una de las pocas películas que no hemos olvidado de él. Pero por mucho que *Alien* (1979) esté parcialmente basada[3] en *En las montañas de la locura* (*At the Mountains of Madness*, escrita en 1931 y publicada en 1936), lo que hace Lovecraft en su novela es justo lo contrario. Si nos leemos bien *El que susurra en la oscuridad*, nos daremos cuenta de ello —aunque podemos probar con cualquier otra historia—. Las descripciones de los Mi–Go, dignas de un bestiario medieval, son el sueño de cualquier criptozoólogo: el narrador no se deja ningún detalle en el tintero. Como ejemplo, un botón, que además, tiene su punto de ironía, pues se comienza aseverando que la criatura no puede ser descrita para, a continuación… describirla:

> Su forma era indescriptible. Era como la de un cangrejo enorme con muchos anillos carnosos piramidales o nudos de algo grueso con el aspecto de cordeles, cubiertos por antenas allá donde

[3] No solo la exploración de un mundo gélido lleva a los expedicionarios a descubrir una civilización alieníge-na, sino que estos han de enfrentarse a una peligrosísima arma biológica inventada por dicha civilización; en el caso de la película de Scott y Dan O'Bannon es el Alien, mientras que en la novela de Lovecraft son los Shoggots, unos bichos gelatinosos que los Primordiales usan para tareas de carga y descarga. Si bien *Alien* (1979) se centra en los aspectos más terroríficos de esta premisa, es su precuela, *Prometheus* (2012), la película que mejor se ajusta al tono de la novela de Lovecraft, por cuanto recupera uno de los elementos más interesantes de su premisa original: la pregunta de quiénes son nuestros creadores y si podemos juzgarlos. Además, añade un indudable sentido de la maravilla que en *En las montañas de la locura* también aparece, siempre como contrapeso de sus aspectos más tenebrosos.

> debería haber habido una cabeza. La sustancia verde y pegajosa [que segregan] es su sangre o jugo vital. Y cada minuto hay más de ellos en la Tierra.[4]

Hay más descripciones a lo largo del cuento, tan gráficas como esta; y «gráfica» es precisamente la palabra, pues en ella no parece que Lovecraft esté describiendo la impresión subjetiva de un encuentro con un ser extraño, sino más bien como si estuviera detallando minuciosamente los rasgos de un sospechoso para hacer un retrato robot. De hecho, las ilustraciones de Howard H. Brown (FIG. 3) con las que se acompañó en su primera edición la obra más representativa de H. P., «At the Mountains of Madness» (en *Astounding Stories*, 1936), constituyen retratos exactos, detalle por detalle, de los seres descritos en el texto. Tomemos, por ejemplo, la de una de las criaturas que se encuentran los arqueólogos antárticos: un Antiguo (también llamados, a veces, Primordiales):[5]

> Mide seis pies de longitud y tres pies y cinco décimas de diámetro central que disminuye hasta un pie de diámetro en cada punta. Semejante a un barril con cinco protuberancias abultadas en lugar de duelas. Rupturas laterales como tallos más bien finos a la mitad de estas protuberancias. En los surcos entre los abultamientos hay curiosas excrecencias —grandes crestas o alas que se pliegan y despliegan como abanicos—. Todas están muy deterioradas, menos una, que alcanza casi siete pies una vez extendida.[6]

Y esta es solo la primera impresión del narrador: en la edición de bolsillo de Alianza, poco después de este párrafo, el narrador dedica cuatro páginas enteras, ¡cuatro!, a precisar los detalles anatómicos que se le han escapado tras aquella primera ojeada.[7] Se trata de un informe redactado por un científico, cierto es, no la descripción de un observador ocasional; sin embargo, este tipo de descripciones casi entomológicas no son una excepción en la obra de Lovecraft, sino la norma general. Puede parecer extraño detallar en décimas de pies las diferencias de diámetro de las distintas partes del cuerpo de un ser desconocido, pero ¿no haría lo mismo cualquier biólogo? Sin embargo, no es necesario que los personajes de Lovecraft sean todos biólogos, como el doctor Lake, autor del informe arriba mencionado. Les basta con ser académicos para hacer uso del mismo estilo.

---

[4] Lovecraft, H. P. y Klinger, L. S. *The Annotated H. P. Lovecraft*. Nueva York, Liveright, 2016, p. 414. Traducción de Roberto Bartual.

[5] Los nombres de las diferentes especies del bestiario lovecraftiano pueden variar de traducción en traducción, incluso dentro de la misma editorial. Por ejemplo, Fernando Calleja traduce como «Primordiales» a los barrilitos de *En las montañas de la locura*, a quien Lovecraft dio el nombre de «Elder Things». Sin embargo, en «El que acecha en el umbral», de Derleth y Lovecraft, el traductor Rafael Llopis reserva el término «Primordial» para referirse, exclusivamente, al cuarteto de seres que están inmediatamente por debajo de los Dioses Exteriores; es decir: Cthulhu, Hastur, Shub–Niggurath y Nyarlathotep. Posteriormente, hay una cierta homogeneización de términos y estos últimos, para diferenciarlos de los Antiguos, han sido traducidos como «Primigenios». Derleth, A. y Lovecraft, H. P., «El que acecha en el umbral», en *Los que vigilan desde el tiempo y otros relatos*. Madrid, Alianza, 1981 [1945], p. 166.

[6] Lovecraft, H. P. *En las montañas de la locura*. Madrid, Alianza, 1981 [1936], p. 30. Traducción de Fernando Calleja.

[7] *Ibid.*, pp. 31–34.

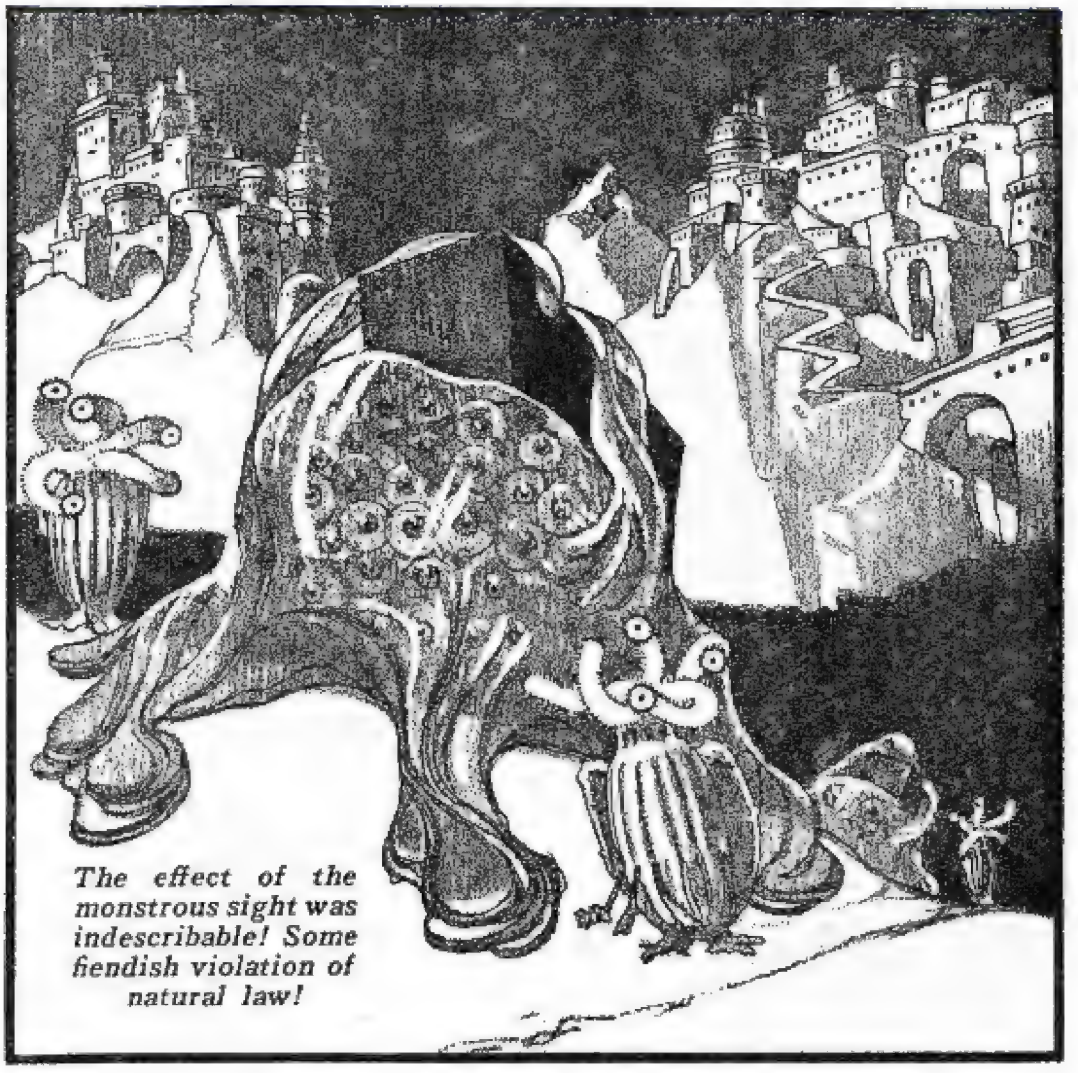


FIG. 3. Brown, H. H. «At the mountains of madness», en *Astounding Stories*, febrero de 1936. A derecha e izquierda, dos Antiguos. En el centro, un Shoggoth, bestia de carga al servicio de las anteriores criaturas.

Es una falsa idea que, a fuerza de ser repetida tantas veces, se ha llegado a tomar como verdad: que a Lovecraft le gusta sugerir, esconder sus horrores. Que le gusta hacernos sentir el miedo a lo desconocido. Pero nada más lejos de la realidad. Sus horrores están tan bien definidos que, si uno se fija realmente en las descripciones de «El que susurra en la oscuridad», cabría preguntarse por qué Breccia recurrió a un estilo tan cercano a las indefiniciones del expresionismo para retratar a los Mi–Go (FIG. 4).

El genio de Breccia residía en saber comunicar un estado de ánimo a través de su estilo gráfico; en este caso, el ambiente y la psicología malsana que preña la Nueva Inglaterra de los relatos. Sin embargo, este triunfo de la expresividad traiciona en cierto modo a Lovecraft,

FIG. 4. Breccia, A. y Buscaglia, N. «El que susurra en la oscuridad», en *Los mitos de Cthulhu*. México D.F., Nueva Imagen, 1975, p. 34.

por lo menos en un aspecto. En realidad, los cuentos de Lovecraft no tienen que ver con el miedo a lo desconocido, sino con el miedo a lo conocido. No hablan del miedo que tenemos a que un extraño entre en nuestra casa o de que eso que se arrastra por tu pierna sea un bicho terriblemente espantoso y venenoso. Lovecraft da miedo porque te hace saber que una raza de cangrejos extraterrestres, cuyas características físicas se pueden consultar en el *Necronomicón* —y, a estas alturas, hasta en la Wikipedia—, está pululando por aquí, controlándonos para que no averigüemos demasiado sobre ellos. Si te atreves a consultar el libro maldito y les sacas un par de fotos, los Mi–Go te llevarán amablemente a su planeta para proteger su secreto. Sin embargo, si te callas y permaneces en la ignorancia conformándote con intuir las cosas a medias, entonces, no te pasará nada.

Es por todas estas razones que el estilo de Jacen Burrows me parece absolutamente adecuado para ilustrar las historias de Lovecraft. En primer lugar, porque se opone a las ideas preconcebidas sobre cómo se deben representar su bestiario y sus escenarios, arrojando luz sobre la oscuridad; y es que el verdadero terror de sus historias tiene lugar en el momento en que miramos cara a cara lo oculto (FIG. 5) o leemos el *Necronomicón* bajo la potente iluminación de la biblioteca de la Universidad del Miskatonic. Por otro lado, Burrows tiene ciertas limitaciones que, si uno lo piensa bien, resultan casi una ventaja a la hora de adaptar a Lovecraft. Porque Burrows tiene un tremendo talento para dibujar monstruos, decorados y paisajes urbanos, al mismo tiempo que demuestra una manifiesta incapacidad para hacer que los rostros de sus personajes sean lo suficientemente expresivos como para que sepamos si alguien abre la boca porque está gritando, porque está sorprendido o porque se está preparando para practicar una felación. En esto también se parece a Lovecraft: alguien que era incapaz de representar en sus protagonistas emociones humanas que no fueran el asco o la desesperación y que, sin embargo, era un absoluto maestro a la hora de

FIG. 5 Moore, A. y Burrows, J. *Providence*, 3. Rantoul, Illinois, Avatar Press, 2015. Cubierta correspondiente a la serie de portadas alternativas «Pantheon».

usar las localizaciones —y los monstruos— para proyectar en ellas el resto de emociones reprimidas por el subconsciente de sus personajes.

¿Recontextualizando a Lovecraft?

Se ha presentado *Providence* como una recontextualización de la obra de Lovecraft[8] por aquello de que Robert Black, su personaje principal, pese a compartir muchos rasgos con el típico narrador lovecraftiano —su labor de investigador, para empezar—, tiene una característica que H. P. jamás habría aceptado, y es que Robert Black es gay. Esto no constituye una recontextualización de los cuentos de Lovecraft, sino más bien leer entre líneas. Porque el así llamado «ciclo de Arkham», o ciclo de «los mitos de Cthulhu», está plagado de personajes masculinos que establecen fuertes relaciones entre ellos: normalmente, escribiéndose cartas para compartir conocimientos. Esto es así hasta el punto de que el apego que unos personajes sienten por otros es difícil de comprender si no postulamos otro tipo de relación. Así ocurre en «Herbert West: Reanimador» (1922), un cuento en el que, si no tratamos de imaginar una relación más física entre sus protagonistas, es difícilmente creíble que sigan juntos a la vista de los horrores que uno tiene que sufrir por culpa del otro. Moore no «relee» a Lovecraft. Tan solo enciende una linterna y enfoca lo que hay, lo que siempre ha habido en los rincones más polvorientos, tal vez aquellos que hemos pasado por alto al guiarnos por lo que creíamos saber sobre Lovecraft.

En el *Providence* de Moore y Burrows, Robert Black persigue la pista de un libro maldito, *El libro de la sabiduría de las estrellas*, a lo largo de lugares como Athol (Massachussets), Providence (Rhode Island) o Salem (Massachussets), donde tendrá encuentros con personajes similares a los que Lovecraft se refería en cuentos como «El horror de Dunwich», «El caso de Charles Dexter Ward» o «La sombra sobre Innsmouth», por mencionar solo aquellos ambientados en las localidades anteriores. Normalmente, los cuentos de Lovecraft tienen siempre la misma estructura. Un académico, un doctor, un niño rico que se aburre y lee mucho, lo que en el juego de rol denominaban con el maravilloso nombre de «diletante», gente diversa con bastante tiempo libre, en definitiva, se dedica a investigar un suceso o a un personaje del pasado. En el transcurso de dicha investigación se intuirán horrores inefables. Pero «inefable» es solo una manera de hablar, igual que Lovecraft usaba la palabra «indescriptible» en el pasaje anterior de «El que susurra en la oscuridad» para, a continuación, describir al monstruo. Es solo una manera de hablar porque, en algún momento, durante sus lecturas y pesquisas, el investigador lovecraftiano no solo descubrirá, con bastante exactitud, en qué consiste tal horror, sino también las consecuencias que este conlleva. Tales horrores pueden ser, por ejemplo, la existencia de una secta cuyos miembros son capaces de prolongar su vida indefinidamente («El caso de Charles Dexter Ward»), la ascendencia marina de varias etnias de Massachussets («La sombra sobre Innsmouth») o el intento de un chiflado por traer al mundo una especie de Anticristo o de «Hijo de la Luna», como Aleister Crowley

[8] Solinas, A. «Camino a Providence», en Moore, A. y Burrows, J., *Providence, 1: El miedo que acecha*. Barcelona, Panini, 2016.

quiso hacer («El horror de Dunwich»). La reacción de quien investiga tales cosas es siempre la misma: en el mejor de los casos, acaba paralizado por un miedo preternatural; en el peor, acaba suicidándose al darse cuenta de que eso tan horrible que ha descubierto, no es más que la punta del iceberg de algo que trataré de discutir más adelante: la identidad en el Otro.

La actitud de Robert Black hacia lo que descubre es, sin embargo, bien diferente en el tebeo de Moore y Burrows. Pero es que Black ha sufrido una reciente desgracia que hace que su punto de vista sobre la materia que investiga sea bien distinto al del protagonista típico de los cuentos de Lovecraft. El novio de Black era travesti, cosa que Black jamás aceptó, o, por lo menos, no aceptó que su novio hiciera exhibición de ello. Lilly, se llamaba el monstruo. Y a Black no le gustaba que el monstruo hiciera precisamente aquello que encontramos en la etimología de la palabra: mostrarse (FIG. 6). Al no poder soportar la vergüenza y la *armarización* a la que le somete su novio, Lilly se suicida; y Black, quien tampoco es capaz de aceptarse a sí mismo, se lanza tras *El libro de la sabiduría de las estrellas*, en principio como un pretexto para huir de lo suyo y quién sabe si para comenzar una carrera literaria.

DIOS MÍO, ESTO ES INCREÍBLE. NUNCA CONOCÍ A ALGUIEN CON TANTOS LIBROS. TIENES A GAUTIER, SWINBURNE, DE L'ISLE ADAM...
Y AQUÍ ESTOY YO QUE PENSABA QUE ERAS OTRA CHICA FÁCIL Y PASAJERA.
CARIÑO, ESTA NOCHE ESO ES EXACTAMENTE LO QUE SOY.
AHORA, VEN AQUÍ. SERÉ VENUS, Y TÚ TANNAHAUSER...

FIG. 6. Moore, A. y Burrows (2016). *Op. cit.*, ep. 1, p. 11. En un gesto profundamente irónico, el único «monstruo» que no se enseña en *Providence* es Lilly, quien siempre aparece fuera de cuadro. Sin embargo, Burrows no tiene ningún reparo en mostrarnos cara a cara a Nyarlathotep (Johnny Carcosa), Azathoth o Shub–Niggurath.

Es gracioso porque el protagonista lovecraftiano clásico no dista mucho de Black, ni siquiera en su diferencia. No porque ellos, o Lovecraft, también sean gays, no vamos a meternos en ese berenjenal, sino porque, en cierto modo, ellos también pertenecen a una suerte de minoría, o, por lo menos, conciben que hay algo que les separa del mundo. Si bien esta diferencia no es siempre expresada en voz alta, se intuye plenamente en los intercambios epistolares y en las relaciones que mantienen con sus colegas. Gente que se refugia en el academicismo, en el conocimiento monotemático de una materia y en los libros para protegerse del mundo, siendo conscientes perfectamente de que ellos son diferentes o, por lo menos, que no son del todo entendidos por la gente común. En definitiva y para entendernos: que son unos friquis.

Entramos en el mundo de la numismática, de los *hikikomoris*, de los que «persiguen el misterio», como los llama Íker Jiménez, del esoterismo o de cualquier otra tendencia o afición cuyos conocimientos puedan suponer alguna forma de rechazo por parte de, digamos, la comunidad más *mainstream* y, al mismo tiempo, una manera de encontrar gente que comparte los mismos intereses. Simultáneamente, un acto de condenación, pero también de salvación. Por mucho que queramos usar las palabras «racismo» y «homofobia» para relacionar la obra de Lovecraft con su vida, quizá el vínculo más importante que podamos encontrar entre lo que él fue y lo que escribió sea, precisamente, esta búsqueda de un igual, de un interlocutor con quien poder compartir lo que conocía. No en vano, Lovecraft tuvo una vida epistolar tan intensa o más que la de sus protagonistas. Allí donde Charles Dexter Ward se carteaba con otros alquimistas, H. P. Lovecraft buscaba amigos a distancia con quien pudiera hablar de mitología, de literatura fantástica y de terror, de los fanzines donde él y sus conocidos publicaban… En el fondo, lo que Ward y Lovecraft buscaban era lo mismo.

Por eso, lo que hace Moore en *Providence* no se trata de recontextualizar, sino de hacer explícitas las consecuencias lógicas de la situación que hemos descrito. Si huyes de ti mismo y, al mismo tiempo, huyes del rechazo, al encontrarte con otros que son como tú o, al menos, con otros que, como tú, son rechazados también por los demás y comparten contigo cierta curiosidad por la diferencia, lo lógico en esa situación sería… empezar a sentirse bien, ¿no? Pues eso es justamente lo que le pasa a Robert Black: que la gente pez que conoce en Salem—Innsmouth le cae bien, que la monstruosa familia de Athol-Dunwich también tiene su ternura y que, bueno, resucitar cadáveres para hablar con ellos tampoco es que sea un atentado contra los derechos humanos, ¿no? Mientras no haga daño a nadie, lo que hace Charles Dexter Ward tiene su punto de admirable. O, si no, que se lo pregunten a cualquier historiador.

En esa búsqueda de lo oculto que supone la trayectoria literaria de Lovecraft, hay algo de horrible; pero también se puede asumir un punto de vista mucho más positivo, que es el que al final acaba asumiendo *Providence* y que el ensayista y autor Fritz Leiber Jr. supo ver muy bien. Lo expresa claramente cuando se refiere, de nuevo, a los terribles monstruos de «El que susurra en la oscuridad». Porque los Mi–Go no quieren matar a aquellos que les descubren, sino llevárselos a su planeta para compartir conocimientos con ellos:

> Este gesto tan encantador de los Mi–Go, que surcan el espacio sujetando contenedores, bajo un ala plegada o prensándolos con sus maternales pinzas, donde llevan los cerebros de aquellos que no tienen la misma suerte de poder soportar el vacío con sus cuerpos… Lo cierto es que la historia presenta esto con horror, pero si uno lo piensa dos veces, ese tipo de inmortalidad también tiene su atractivo.[9]

Así que, si el ser diferente le permite a uno ingresar en un club que puede asegurarle la inmortalidad, ¿qué hay de malo en los horrores que presenta Lovecraft?

[9] Szumskyj, Ben J. S. y Joshi, S. T. *Fritz Leiber and H. P. Lovecraft: Writers in the Dark*. New Jersey, Wildside Press, 2003, p. 306.

Eso: ¿miedo a qué?

Negros, homosexuales, judíos, mujeres… Casi cualquier colectivo al que —en principio— no perteneciera Lovecraft estaba en el punto de mira. El sexismo y el racismo están presentes en la correspondencia de Lovecraft hasta extremos patológicos. Siempre ha parecido haber un consenso frente a su ficción. Las monstruosidades que tanto aterrorizan al profesor Dyer de *En las montañas de la locura* son una sublimación de esas «diferencias», de esos colectivos a los que Lovecraft señalaba en su vida real.

¿Cómo negarlo? Sin embargo, en la lectura que Moore hace de la obra de Lovecraft, ni el machismo ni el racismo parecen ponerse de relieve en *Providence* más que en pequeñas alusiones y notas a pie de página. Hay poco en los horrores de *Providence* que podamos interpretar como una sublimación negativa por parte de Lovecraft de las diferencias sociales, por el simple motivo de que su protagonista, en principio, no parece percibir la diferencia social como algo malo, con la excepción, claro está, de su propia homosexualidad.

El ser diferente inquieta a Robert Black, eso está claro, pero no es algo que le dé miedo. Entonces, ¿por qué, llegado cierto punto de sus peripecias, empieza, literalmente, a cagarse de terror? Eso ocurre después de su estancia en Manchester (New Hampshire), la ciudad que da origen al Arkham de Lovecraft. Allí le ocurren dos cosas. En primer lugar, Black ve trastocado su sentido cronológico, llegando a la conclusión de que ha «perdido» varias semanas de su estancia; es decir, se ha olvidado de ellas como si ese tiempo nunca hubiera pasado. Sin embargo, lo peor de todo es lo que le ocurre después, porque Black es violado por una muchacha de trece años llamada Elspeth. En realidad, lo que pasa es bastante más complejo: Black es poseído mentalmente por el padre de Elspeth quien, a su vez, vive dentro del cuerpo de la niña. Es entonces cuando obliga a Black a practicar el coito con ella, en un complejo juego de identidades y posesiones mutuas.

AND IT'S NOT JUST EINSTEIN. EVER SINCE I CAME TO NEW ENGLAND I'VE BEEN OUT OF MY DEPTH WITH...
U-UH...
E-ELSPETH, WH... WHAT ARE YOU DOING?
YOU CAN SEE WHAT SHE'S DOING. SHE'S TAKING HER CLOTHES OFF SO THAT YOU CAN HAVE INTERCOURSE WITH HER.

FIG. 7. Moore, A. y Burrows, J. *Providence,* 7. Rantoul, Illinois, Avatar Press, 2017, p. 19.

Esta escena, quizá la única genuinamente terrorífica en todo *Providence*, no es más que otro intento de llevar a sus consecuencias lógicas una premisa que Lovecraft estableció en «El ser en el umbral» («The Thing in the Doorstep», 1933).[10] En ese cuento, una tal Asenath Waite se encuentra poseída por un brujo malévolo. Asenath está casada y le propone a su marido cambiar de cuerpo. Aunque el cuento no tiene en cuenta las posibilidades sexuales de la habilidad de Asenath, estas resultan obvias y Moore las explicita. En la premisa original, donde el acto de pederastia involuntaria no existe, la situación resulta tan escalofriante como la que presenta Moore. Es como esas semanas perdidas. Se «pierde» también algo en este acto sexual: se pierde uno mismo en el otro. Lo que aterroriza tanto a Robert Black no es haberse acostado con una niña; al fin y al cabo, entiende perfectamente que la niña no es una niña, sino un adulto. No ha sido él, sino el espíritu que poseía a la niña. Y para mayor inri: en realidad, no es él quien viola, sino que, al contrario, él es violado mientras ocupa el cuerpo de Elspeth.

Lo verdaderamente horrible de la escena que vive Black no tiene tanto que ver con la edad legal de la niña, sino con el hecho de que Black está sintiendo lo que siente otro cuerpo. Siente la penetración vaginal igual que la sentiría Elspeth; es decir, igual que la sentiría una niña. Lo que está presentando Moore aquí es una situación, perversa eso sí, de empatía extrema, de un trasvase sensorial y emocional completo entre dos personas. Esto es lo terrorífico. Perderse en el otro. Porque, si lo hacemos, entonces, ¿quiénes somos? Si el ser humano puede deslizarse momentáneamente fuera de su piel y vestirse con otra, ¿qué nos queda? ¿Qué hay de nuestro carácter, de esa personalidad que tanto nos ha costado forjar? Si es tan simple hacer lo que hacen Black y Elspeth Waite, entonces, ¿qué sentido tenemos nosotros como individuos?

Tanto la escena de la violación como la escena de la confusión cronológica que siente Black al llegar a Arkham tienen que ver con la pérdida de uno mismo. ¿Dónde ha estado Black durante esas semanas que ha perdido? ¿A dónde ha ido su mente? Por lo menos, durante la anterior escena Black sabía dónde estaba, pero ¿y todo ese otro tiempo? Poder dejar de ser uno mismo para volver a serlo unas semanas después es algo bastante terrorífico, como lo es un coma o un desmayo muy prolongado. Si podemos estar ausentes sin que pase nada, sin que el mundo deje de girar a nuestros pies, entonces, ¿qué importancia tiene el ser uno mismo?

Este es el primer sorbo de terror primigenio al que nos enfrenta *Providence*: el tipo de terror que surge cuando nos damos cuenta de que no le importamos al universo y de que nuestro papel en el esquema de las cosas es, probablemente, nulo. Es el miedo que uno siente cuando está en medio de una tormenta en el bosque y ve un rayo caer. Es el miedo del náufrago a la deriva en el océano. Al mirar un cielo estrellado particularmente claro, esos cielos en los que se puede distinguir el polvo de la Vía Láctea, se puede reaccionar con

[10] No confundir con «El que acecha en el umbral» («The Lurker at the Threshold», 1945, escrito por August Derleth basándose en fragmentos de Lovecraft), una novela corta que resulta ser un pastiche de «El caso de Charles Dexter Ward» y cuyo mérito principal consiste en estructurar la mitología lovecraftiana, dejando clara la relación jerárquica que existe entre los Dioses Exteriores (Yog–Sothoth, Azathoth) y los Primigenios (Cthulhu, Hastur el Innombrable, Nyarlathothep, Shub–Niggurath).

un sentimiento de liberación al verse uno tan pequeño, o se puede reaccionar como Lovecraft y aterrorizarse ante la verdadera escala de las cosas. Es lo que llamamos lo Numinoso, y no es una casualidad que Lovecraft se preocupe tanto por ello justo en el momento en que se preocupa, entre la Primera y la Segunda Guerra Mundial. Porque lo Numinoso no tiene nada que ver con el miedo a los judíos, a los homosexuales o a los caribeños, sino con el miedo a algo mucho más trascendente. «El infierno son los otros», decía Sartre; pero no, el problema no es ese, el problema es que nosotros también somos Otro. Nuestro propio enemigo.

Arriba y abajo: integrando el onirismo en el ciclo de los mitos de Cthulhu

Freud abre la caja de Pandora y su discípulo, Jung, se asegura de que salga todo lo que hay adentro. No somos quienes creemos que somos. Y, lo que es peor, estamos formados y determinados por cosas que apenas conocemos y que están ahí desde tiempo inmemorial, enterradas en el fondo de nuestro inconsciente. Esta, la conclusión básica del pensamiento psicoanalítico, es también la premisa básica de los cuentos de Lovecraft, los cuales proceden siempre como si de una expedición arqueológica se tratara. *En las montañas de la locura* la arqueología es literal porque la novela versa poco más que de unos señores que se pasan todo el día explorando cavernas y sacando cosas a la luz. Y lo mismo se puede decir cuando, al contrario de lo que ocurre en esta novela, la expedición arqueológica es solo figurada: el investigador–protagonista está tirando siempre igualmente de un hilo metafórico que le hace desenterrar el pasado, desde «El caso de Charles Dexter Ward» a este *Providence* de Moore y Burrows.

Es curioso que alguien tan dado al exceso formal como Moore, sobre todo en *Watchmen*, haya decidido reducir las composiciones de página a lo más simple en *Providence*. Si en *Watchmen* Moore usaba las rejillas de nueve viñetas para hacer malabares tan complicados como los de su célebre capítulo palíndromo, en *Providence* se limita a combinar viñetas apaisadas que cubren todo el ancho de la página y apenas le ofrecen posibilidades combinatorias. Esta sencillez compositiva, que en algunos casos roza, de hecho, la simpleza, es una costumbre en la obra de Moore durante los últimos años. La misma estructura de viñetas apaisadas la encontramos en el *Nemo* de Kevin O'Neill. En *Crossed +100*, Gabriel Andrade combina las viñetas horizontales con viñetas cuadradas. E incluso en *Fashion Beast*, un cómic donde el despiece técnico de la página ni siquiera es responsabilidad de Moore, el dibujante se ciñe a lo que el mago de Northampton nos ha estado acostumbrando en los últimos años: una horizontalidad apenas fragmentada, ocasionalmente, por dos viñetas cuadradas dispuestas lado a lado. Cuando en estos cómics aparecen otro tipo de viñetas, cuadradas o incluso verticales, el cambio suele obedecer a cuestiones de ritmo, pero poco más. *Providence* es el primer cómic en muchos años donde las cosas son diferentes.

Providence se ciñe a lo horizontal como los anteriores títulos, pero, al contrario de lo que ocurre en estos, cuando la composición de página cambia y se inclina hacia lo vertical, es siempre por alguna razón clara. Clara y muy deliberada, porque, si obviamos las *splash–pages*

o las agrupaciones de viñetas horizontales que ocasionalmente nos regala Burrows para establecer planos generales, solo en cuatro ocasiones se rompe la tónica horizontal del relato: en el capítulo dos, durante el descenso al sótano de Robert Suydam; en el capítulo siete, cuando, de nuevo, Black baja a otro sótano, en este caso el de la casa del fotógrafo Pitman; una vez más en el octavo capítulo, durante el viaje onírico con Randall Carver; y, por último, en el capítulo final, a lo largo de una panorámica compuesta por viñetas verticales que nos muestran la ciudad de Pittsburg invadida por una flora y una fauna extraterrestres que, al parecer, han venido para quedarse.

La primera secuencia de viñetas verticales, la del sótano de Suydam, nos servirá para explicar qué es lo que ocurre y por qué esa momentánea verticalidad. Bajar escaleras es un *leitmotiv* continuo a lo largo de *Providence*. Sin embargo, solo en dos ocasiones estas bajadas motivan la aparición de viñetas verticales. En otra ocasión, la del sueño compartido con Randall Carter, es una bajada metafórica de escaleras, un descenso imaginario, lo que motiva la verticalidad de la composición de página. Pero ¿por qué no utiliza Moore la misma composición vertical de página cada vez que Black sube a su habitación o cuando va a visitar a Lovecraft? Porque la composición vertical se reserva únicamente para los descensos psicológicos, no para los que son meramente instrumentales.

¿Cuántas veces hemos tenido, precisamente, una sensación de descenso o caída durante una siesta vespertina, en el límite del duermevela? ¿Es necesario preguntarle a Alicia qué es lo que piensa al respecto? La imagen de una escalera descendente, de hecho, es usada por Randall Carter como un ejercicio mental que facilita, al ir contando los escalones, la entrada en un estado hipnótico para facilitar la aparición de sueños lúcidos. Quizá el modo en que lo presenta Carter —Randolph en los cuentos de Lovecraft— es un poco fantástico, pues él asegura que de este modo se pueden conseguir sueños compartidos, e incluso caminar por un paisaje onírico común; pero si dejamos estas consideraciones más o menos fantásticas al margen, lo que está describiendo Carter no es más que una técnica que hoy en día es totalmente estándar en el campo de la hipnosis.[11] No olvidemos que el Pequeño Nemo de los cómics de Winsor McCay también entraba en el mundo de los sueños —y de los sueños lúcidos, precisamente— mediante un movimiento de descenso con viñetas verticales que simulan una escalera (FIG. 9).

El primer descenso psicológico quizá sea el más revelador dentro de la trayectoria de Robert Black. En el sótano de Suydam, Black descubre una caverna rocosa y, según sigue descendiendo, empiezan a proliferar las estalactitas y las estalagmitas, hasta encontrar, en el centro de la caverna, un montón de huesos humanos esparcidos en torno a una columna de oro reluciente. Tras la columna de oro, una oscura laguna subterránea de aguas turbulentas. Al otro lado de la laguna, un muelle. Pero no hay barca para llegar a él. Black se queda mirando hacia el inaccesible muelle y es en ese momento cuando se percata de que alguien le persigue. Se trata de una criatura femenina, luminiscente y anfibia, que más adelante identifica

[11] Barnier, A. J. y Nash, M. R. *The Oxford Handbook of Hypnosis: Theory, Research and Practice*. Oxford, Oxford University Press, 2008, p. 495.

FIG. 8. Moore, A. y Burrows, J. (2016). *Op. cit.*, ep. 2, p. 17.

FIG. 9. McCay, W. *Little Nemo in Slumberland*, 22 de octubre de 1908.

como una representación mental de su amante fallecida, Lilly. Al verla, Black empieza a correr. No puede alcanzar el muelle, por lo que corre en dirección contraria. Decisión equivocada, porque eso le obliga a escapar entre las rocas y la criatura tiene unas largas garras que le permiten escalar.

La descripción de este pasaje recuerda poderosamente a la simbología onírica que Jung usaba en su autobiografía (*Recuerdos, sueños, pensamientos*, ed. Seix Barral, 1964) para explicar cómo podemos distinguir dentro de un sueño el contenido personal de otro tipo de contenido: el que pertenece al inconsciente colectivo y que, por lo tanto, está enterrado en lo más profundo de nuestra psique. Los sueños que nos permiten acceder al inconsciente

colectivo suelen contener motivos arqueológicos: se trata de desenterrar algo muy antiguo; descensos por escaleras a habitaciones ocultas, las cuales o bien pertenecen a épocas pasadas que relacionamos con nuestros ancestros, o bien son cavernas o catacumbas. No es extraño hallar en dichos lugares alguna reliquia antigua, como por ejemplo la que encontró Jung en este sueño: un sitial dorado.

> [...] Entonces vi una escalera de piedra que conducía a las profundidades. Titubeante y asustado, descendí por ella. Abajo se veía una puerta con arcada románica cerrada por una cortina verde. La cortina era alta y pesada, como de tejido de malla o de brocado, y me llamó la atención su muy lujoso aspecto. Curioso por saber lo que detrás de ella se ocultaba, la aparté a un lado y vi una habitación rectangular de unos diez metros de largo, débilmente iluminada. El techo, abovedado, era de piedra y también el suelo estaba enlosado. En el centro, había una alfombra roja que iba desde la entrada hasta un estrado bajo. Sobre este, había un dorado sitial extraordinariamente lujoso. [...] Más arriba, había algo. Era una gigantesca figura que casi llegaba al techo. La figura era de extraños rasgos: de piel y carne llena de vida, y como de remate había una especie de cabeza, de forma cónica, sin rostro y sin cabellos [...] La figura no se movía; no obstante, yo tenía la sensación de que a cada instante podía descender de su tronco en forma de gusano y venir hacia mí arrastrándose. En tan apurado momento oí la voz de mi madre, como si viniera de fuera y de lo alto, que gritaba: «Sí, mírale. ¡Es el ogro!».[12]

La asombrosa similitud de este pasaje onírico con el «sueño» subterráneo de Robert Black no se puede explicar por una razón de influencia. No es necesario que Moore haya leído este pasaje de Jung para reproducir el sueño, porque este pertenece a esa categoría común que son los sueños del inconsciente colectivo, donde lo que nuestro cerebro pretende transmitirnos no tiene nada que ver con acontecimientos vividos recientemente o con pulsiones psicológicas individuales, sino con fuerzas o instintos primordiales que nos afectan a todos y que están más vinculados con la geografía más antigua de nuestro cerebro —y en especial con el *quartier* reptiliano— que con sus partes más propiamente humanas, como, por ejemplo, el lóbulo frontal.

Estos sueños hay que encontrarlos, casi siempre, en habitaciones escondidas. Al fin y al cabo, ahí escondemos esos impulsos: en lo más hondo, en la parte más baja de nuestro cerebro, en el tronco del encéfalo y el cerebelo. Tiene fácil explicación el que estas habitaciones suelan contener alguna reliquia o un objeto antiguo —a veces, incluso aparece recubierto de polvo como si acabara de ser desenterrado—. En el «sueño» de Robert Black, dicho objeto es la columna de oro, y en el de Jung, el trono o sitial también dorado. Ambos objetos están hablando de un elemento central de su ser, algo que sustenta y sostiene. De ahí que aparezcan representados por una columna o un trono. El color dorado remite a la estabilidad de dichos elementos. No en vano, el oro es inoxidable y uno de los elementos más estables de la tabla periódica. En concreto, Jung interpretaba su sueño de un modo muy similar al que Robert Black interpreta el suyo. La figura que se encuentra al lado del trono —o que surge de detrás de la columna, en el caso de Black— tiene connotaciones claramente fálicas: es alargada y se arrastra como un gusano hacia el soñador; y, en el caso de Black, es identificada literalmente con su amante Lilly. Sin embargo, ambos carecen de

[12] Jung, C. *Recuerdos, sueños, pensamientos*. Barcelona, Seix Barral, 1964, p. 27.

un rostro definido. En realidad, no están señalando hacia un amante real —en el caso de Jung menos aún, ya que tuvo este sueño siendo niño—, sino que apuntan hacia todas las pulsiones sexuales, en especial aquellas que la sociedad podría tildar de más «animales» y que nos vemos forzados a apartar de nuestra consciencia por motivos meramente prácticos, aunque, en ocasiones, también morales.

Pero, cuidado: no es sexo todo lo que contienen esas habitaciones y cavernas del inconsciente colectivo. El sexo es solo una parte de ello y no necesariamente la más profunda. Ahí es donde divergen Jung y Freud. Para Freud, el sexo es lo que mueve a la parte más reprimida de la psique. Para Jung, el sexo tiene una función importante, pero más aún es la que tienen una serie de conflictos y figuras de carácter universal, que él denominó arquetípicos: la figura del padre rey o padre mago, la sombra que encarna nuestro opuesto o *döppelganger,* la madre mala y la madre buena, el eremita que nos sirve de guía, la sacerdotisa que simboliza el conocimiento más intuitivo… En definitiva, para Freud, la fuerza más profunda del inconsciente es una fuerza amorfa e indistinta, una pulsión caótica y animal, imposible de visualizar, que él identificaba con el sexo. ¿Cómo iba a pensar otra cosa alguien que, como Freud, sufrió treinta y tres operaciones de cáncer bucal por llevar siempre un puro en los labios?[13] Sin embargo, para Jung, esas fuerzas que nos mueven no son amorfas. Al contrario, están encarnadas en figuras antropomórficas concretas, que además tienen carácter universal. Todos soñamos —o alucinamos— con ellas independientemente de nuestro credo, cultura, origen o si hayamos tomado drogas o no. Las podemos encontrar en los cuentos infantiles de todo el mundo, en las leyendas y mitos, en la simbología esotérica y ocultista, en el tarot… Y si están en todos esos sitios es porque ya estaban antes en nuestros sueños.

Para Jung, el «sueño» de Black tendría fácil explicación. La columna áurea representa para Black el conocimiento, aquello que él busca y que, invariablemente, asocia con la Antigüedad; se trata de una columna dórica, el más antiguo de los órdenes clásicos. Sin embargo, no solo remite al «conócete a ti mismo» del templo de Apolo en Delfos; la columna es también un falo: representa una sexualidad con la que Black tiene problemas, porque esta le absorbe y le anula. Numerosas veces en las entradas de su diario nos detalla sus encuentros sexuales. Casi siempre entretenidos, aunque también insatisfactorios las más de las veces, Black interrumpe su vida, totalmente cautivado por el placer. En una ocasión, durante su estancia en Athol, su romance con el recepcionista del hotel —totalmente eludido en el cómic— le retiene anclado a la ciudad, sin hacer nada, durante casi una semana. Eso por no hablar de su conflicto principal, al que alude de forma constante en el diario: tanto pensar en sexo le impide, continuamente, ponerse a escribir.

Ahí reside la mayor ironía de *Providence*, porque Robert Black es un cretino sin parangón en la obra de Moore; como tal, es sin duda el mejor retrato psicológico de un irresponsable moral que nos haya dado jamás el Mago de Northampton, incluso más complejo que el de El Comediante. Porque, por mucho que de cuando en cuando asome la culpabilidad

[13] Portalatín, B. G. «El verdadero cáncer que no mató a Freud», en *El Mundo*, 22 de junio de2012. Disponible en: http://www.elmundo.es/elmundosalud/2012/06/18/oncologia/1340041172.html

en alguna línea de su diario, lo único que le importa a Black es su escritura. Y si en algún momento se acuerda de Lilly, es muy difícil decir si el recuerdo está acompañado de un verdadero remordimiento, de un pesar con intención de enmienda o, por lo menos, de un intento de empatizar con los sentimientos de una persona que ha sido rechazada no tanto por su aspecto físico, sino por algo peor: por la opinión que su aspecto físico causa en la gente. No, si Black se acuerda de Lilly es para ver si puede usar ese recuerdo en el libro que planea escribir. Siempre viene bien un trauma para crear una buena motivación en un personaje, ¿verdad? Y si no que se lo digan a Alan Moore, que es quizá el autor que mejor ha sabido usar la violación como *McGuffin*, aquí en *Providence*, en *Watchmen*, en *La broma asesina*, en *Lost Girls*, en *Jerusalem*, o en casi cualquier libro suyo que abramos, por muy frívolo que resulte decirlo.

No, en realidad no es Lilly a quien se encuentra Robert Black en el sótano de Suydam. No es ella a quien representa la figura luminiscente: brillante de conocimiento, igual que la columna. La mujer fosforito es él mismo. Una representación de la parte más desaforada de su sexualidad, pero una representación también de la parte de sí mismo que más rechaza Black: su feminidad. Aquello que, en un primer momento, le atrajo de Lilly y aquello que le hizo rechazarla. Su propia otredad. Así que no es sexo todo lo que reluce: acabamos de ver que lo verdaderamente reprimido aquí es algo más que una opción sexual.

Si la obra de Lovecraft tiene alguna conexión con la realidad, es esta. Si leemos su obra de forma alegórica, podemos interpretar el miedo a los Mi–Go, los Antiguos, Cthulhu, Yog–Sothoth, lo que sea, como un miedo a lo Otro: a los negros, a los judíos, a los orientales, a las mujeres, a los homosexuales, a los demócratas, a los republicanos, a lo que uno quiera, elijan ustedes el nombre; y, sin embargo, por muchas otredades que añadamos, la interpretación se nos quedará siempre corta y apenas podrá servir para elaborar un burdo esbozo psicoanalítico de su autor. Reconozcámoslo: si los cuentos de Lovecraft se quedaran en una mera codificación en forma ficticia de los miedos reales de su autor, eso serviría para poco más que para someterle a un psicoanálisis *post mortem*. Pero el caso de Robert Black nos da una pista mejor sobre por dónde van los tiros. Porque Black odia a los homosexuales siendo él homosexual —haciendo explícito algo que en el Lovecraft real queda solo en el terreno especulativo—. En primer lugar, odia la feminidad, tanto si es una mujer quien la exhibe, como si es un travesti. Pero, en segundo lugar, odia sin excepción a todo el que es como él; algo que se observa muy bien en los diarios: sus amantes no le merecen más que desprecio. A la larga —y no tan a la larga—, todos ellos le acaban aburriendo igual que él se aburre de sí mismo. He dicho que sin excepción, pero en realidad hay una: Tom Malone, el policía que le enseña el barrio de Red Hook, conduciéndole hacia Suydam. Pero Tom es alto, fuerte, habla con voz firme, hace gala de una cultura tan dórica como la del sótano de Suydam, y, en definitiva, cumple punto por punto todos los tópicos que podríamos esperar de un icono heterosexual de la época.

«El infierno son los Otros», decía Sartre. «Y los Otros son uno mismo», añadió Lovecraft unas décadas antes; no diciéndolo literalmente, sino entre líneas dentro de sus cuentos. Por eso, los momentos de mayor azoramiento de Robert Black son el ya mencionado encuentro

con su femenina Sombra —un término acuñado por Jung para denominar esos encuentros oníricos con figuras que nos asustan por su radical diferencia y monstruosidad, pero que, en realidad, son uno mismo— y el intercambio de personalidades durante el acto sexual con Elspeth Wade. Es la posibilidad de perderse en el Otro lo que le aterra; la inquietante duda de que quizá no seamos quienes creemos que somos. Porque, tal vez, la diferencia que hay entre nosotros y los demás no existe. Pero, para seguir discutiendo este punto, puede ser interesante fijarnos en algunos símbolos recurrentes en este *Providence* y en Lovecraft en general.

El símbolo arquetípico entendido por Lovecraft como monstruo primigenio

Jung nos enseñaba que algunos símbolos, por lo menos los que denominamos arquetípicos, tienen una base biológica.[14] Y es esa base la que explica que encontremos dichos símbolos en casi todas las culturas, independientemente de si estas han estado en contacto o no. Por ejemplo, la tan malinterpretada y vilipendiada esvástica. Su proliferación por Europa y Asia Menor hasta la India se explica por el avance de los indoeuropeos. Pero la esvástica no es un símbolo exclusivo en la zona indoeuropea: también es un símbolo muy importante en el Este asiático y aparece en culturas y épocas sin conexión con la tradición indoeuropea, como, por ejemplo, en la zona de Ghana y Costa de Marfil[15] o durante el Paleolítico, en lugares como Ucrania, mucho antes de que llegaran los indoeuropeos.[16]

Me imagino que los primeros antropólogos y arqueólogos que se plantearon cuestiones como esta, de tanto auge en el momento en el que Lovecraft iniciaba su carrera literaria, debieron de sentirse de forma parecida a los exploradores de *En las montañas de la locura*. ¿Cómo es posible que un símbolo determinado, sin apenas variaciones, haya presidido la cultura humana desde casi el inicio de los tiempos? Carl Sagan, por ejemplo, dio una explicación de lo más lovecraftiana al origen de la esvástica: fue fruto de la aparición de un cometa. Algunos cometas tienen más de una cola, y al aparecer en el cielo, cuando el cometa rota, un bólido de cuatro colas tendría una estela muy similar a la esvástica que conocemos.[17] Explicación lovecraftiana, digo, porque en Lovecraft la simbología arquetípica encuentra siempre su explicación en lo cósmico: bien sea algún fenómeno de escala mayor a la terrestre, bien porque alguna civilización alienígena haya traído dichos símbolos a nuestro planeta.

[14] Jung insiste mucho en la necesidad de no llevar más allá de lo razonable esta base biológica de los símbolos arquetípicos. «El término "arquetipo" es con frecuencia entendido mal, como si significara ciertos motivos o imágenes mitológicas determinadas. Pero esto no son más que representaciones conscientes; sería absurdo suponer que tales representaciones [culturalmente] variables fueran hereditarias». Jung, C. *El hombre y sus símbolos*. Madrid, Editorial Aguilar, 1964, p. 67. Por ejemplo, la hostilidad entre hermanos es, efectivamente, un motivo arquetípico, motivado en parte por cuestiones de identidad genética, pero también en parte por la generalización de la estructura familiar neolítica. Sin embargo, visualizaciones concretas de este símbolo arquetípico, como, por ejemplo, la de Caín y Abel, deben sus detalles a una transmisión meramente cultural.

[15] Polakoff, C. *Into Indigo: African Textiles and Dyeing Techniques*. Nueva York, Anchor Books, 1980, p. 101.

[16] Campbell, J. *The Flight of the Wild Gander*. Novato, California, New World Library, 2002, p. 17.

[17] Sagan, C. y Druyan, A. *Comet*. Nueva York, Ballantine Books, 1985, p. 496.

Sin embargo, la explicación más sencilla a la ubicuidad de la esvástica —confiemos en Ockham— es que, simplemente, se trata de una figura humana en movimiento. De ahí que en todas las culturas sea un símbolo ligado a la actividad, la energía, el sol, etc. Es un ser humano avanzando, con las articulaciones —rodillas, codos— doblados. Es la biología humana, la constitución de nuestro cuerpo, lo que ha impuesto la esvástica en nuestra cultura; y solo luego, en segundo lugar, son los condicionantes culturales de cada lugar los que establecen los matices que podrá tener el significado de la cruz gamada en uno u otro sitio.

Lo mismo ocurre con los pentagramas o pentáculos, los cuales, como símbolo, comparten la misma naturaleza biológica que la esvástica. ¿Por qué están presentes en todas las culturas? Por la sencilla razón de que una estrella de cinco puntas —¿y por qué no nueve, diecisiete o veintidós? ¿Acaso las estrellas en el cielo proyectan solo cinco haces de luz?— no es más que un símbolo del cuerpo humano. Cabeza, brazos y piernas hacen cinco extremidades. El cuerpo humano extendido, abarcando todas las direcciones posibles, proporciona a las culturas que adoptan el símbolo del pentagrama siempre la connotación de dominio sobre el entorno y los elementos. Es una postura de dominio y, físicamente, la más estable que puede asumir el cuerpo humano, de pie y con los pies separados. Es nuestra naturaleza biológica la que condiciona el significado del signo.

FIG. 10. Moore, A. y Burrows, J. (2016). *Op. cit.*, ep. 2, p. 15.

Dentro de la tradición ocultista occidental, el pentagrama inscrito en un círculo, también llamado «pentáculo», tiene también ese significado de estabilidad y dominio, solo que en este caso se trata de dominio sobre los elementos.[18] Y es curioso que sea precisamente este

[18] Levi, E. *Dogma y ritual de la alta magia*. Madrid, Edicomunicación, 2002 [1856], p. 63.

símbolo el que precede la primera secuencia onírica a la que se enfrenta Robert Black, pues este encuentra un pentáculo mágico —en concreto, un tetragramatón— justo al lado de las escaleras que conducen al sótano. Este tipo de pentáculo lleva escritos a lo largo de su perímetro los diferentes nombres de Dios,[19] siendo, por lo tanto, un símbolo de protección, pero también un elemento ceremonial usado por magos; es decir, aquellos que tienen un dominio espiritual sobre sí mismos y sobre el entorno. Aquellos que atraviesan sin despeinarse las puertas del conocimiento, como quien se pone a cocinar quinoa. Nada más apropiado que el tetragramatón para iniciar un descenso hasta lo más profundo de su identidad, como hace Black en esta secuencia.

Lo que ocurre aquí es que ni los símbolos positivos —un pentagrama orientado hacia arriba— ni tampoco los negativos —la Sombra femenina que Black se encuentra en el sótano— son determinados por elección personal. Hasta aquí, ningún problema: al fin y al cabo, los símbolos, para que podamos usarlos y compartirlos, tienen que tener un carácter compartido. El problema es que no es la sociedad quien decide qué símbolos vamos a utilizar y cuál es su significado; al menos en lo que respecta a los símbolos de contenido arquetípico. Son ellos los que se imponen por sí mismos. O, por decirlo de otro modo, son más antiguos que nosotros y que el origen de nuestras civilizaciones.

Por eso, las teorías de Jung tienen tanto en común con Lovecraft. De hecho, hasta se ha llegado a sugerir que el tema central de la obra de ambos es, de hecho, el mismo: «el trauma de desenterrar objetos pertenecientes a una era prehumana».[20] Sin ir más lejos, Lovecraft nos dio su propia interpretación de la ubicuidad del pentagrama en *En las montañas de la locura,* pues las estrellas de cinco puntas aparecen por todas partes en las ruinas de la ciudad escondida que los exploradores encuentran en la Antártida. En la estructura de planta de los edificios, en los símbolos de los bajorrelieves, incluso en las monedas que, al parecer, usaban los seres Primordiales, que vivían allí antes de que la humanidad o incluso el resto de seres vivos poblaran la tierra.[21] ¿Por qué esa obsesión con los pentagramas? Pues porque los Antiguos, como hemos visto ya en los dibujos y descripciones anteriores, tienen en su extremo superior cinco tentáculos que hacen las veces de cabeza.

En realidad, la explicación ficcional de Lovecraft es su manera de decirnos: todos esos símbolos en los que pensamos y que tan importantes son para nuestra cultura y para nuestra identidad no nos pertenecen. No los hemos creado nosotros. No son culturales. No podemos decidir qué significan. No podemos influir sobre ellos. Las cualidades de irradiación y de movimiento de la esvástica hacen de ella un símbolo solar asociado a la actividad. Por mucho que queramos, no podemos interpretarla nunca dentro del ámbito de lo lunar y lo pasivo. El asunto de clasificar lo solar como un símbolo masculino y lo lunar como femenino ya es otro asunto bien diferente que depende, más bien, de nuestra programación

[19] Crowley, A. *Libro IV.* Barcelona, Humanitas, 2002 [1913], p. 89.

[20] Price, R. M. «Jung and Lovecraft on Prehuman Artifacts», en *Crypt of Cthulhu,* 5, 1982, p. 23.

[21] Lovecraft, H. P. y Klinger, L. S. *The Annotated H. P. Lovecraft*. Nueva York, Liveright, p. 528.

cultural; no es lo mismo que clasificar el sol como activo y la luna como pasiva, ya que ello depende de condicionantes físicos o newtonianos, es decir, del comportamiento propio de estos astros. Hay que tener mucho cuidado con las teorías jungianas, pues cualquiera puede retorcerlas, tergiversarlas y usarlas para justificar un pensamiento socialmente establecido, como ya en su momento hizo el señor Adolf Hitler —y no es baladí la referencia directa a la esvástica nazi en el capítulo tercero de *Providence*.

Esa es una de las principales cuestiones cuando hablamos de los símbolos arquetípicos: todos ellos son ambivalentes —o mejor dicho, complementarios— y pueden ser vistos desde una perspectiva positiva o negativa. No solo ocurre con la esvástica, sino también con los pentagramas: el pentagrama invertido no habla del dominio sobre los elementos y la elevación del espíritu, sino de todo lo contrario: del descenso del espíritu hacia lo material, del caos y la confusión.

Y luego está el problema principal. Lo que aterra a Lovecraft de verdad. El hecho de que los contenidos de nuestra mente no nos pertenecen. El hecho de que nunca somos nosotros mismos. Y, así, se cierra el círculo. Si nuestros símbolos no son nuestros, nuestra cultura tampoco lo es. Y si nuestra cultura no es nuestra, ¿quiénes somos nosotros? De dónde vienen la esvástica, o los pentagramas, o el uróboros son cuestiones que podemos dejar para los antropólogos. Pero ¿qué ocurre con los símbolos arquetípicos que son menos abstractos? ¿Qué pasa con el viejo o la vieja que aparece en los sueños y en los cuentos de hadas? Esos sabios y hadas madrinas, ¿de dónde los hemos sacado? ¿Por qué nos da miedo o nos causa inquietud encontrarnos con grandes masas de agua cuando estamos dormidos? ¿Nos atrevemos, acaso, a sumergirnos en ellas? ¿Qué hay de esas reliquias desenterradas, habitaciones subterráneas y descensos a niveles geológicos más antiguos? ¿Por qué cuando cogemos la obra de autores tan diversos como Alan Moore, H. P. Lovecraft, David Lynch, Luis Buñuel, Ambrose Bierce o Federico García Lorca, los motivos visuales resultan tan similares? Y, sobre todo, ¿por qué nos sentimos tan chocados, tan anonadados, cuando le contamos un sueño a un amigo o a un especialista y lo interpreta con suma facilidad tan solo fijándose en dos o tres imágenes?

Porque todos tenemos el mismo sustrato simbólico. Todos los soñadores son el mismo soñador; o, como decía a propósito de la escena en que Black y Wade se acuestan: todos los amantes son el mismo amante.

Y eso, para quien no lo haya experimentado nunca, hay que decir que da bastante miedo. Nosotros somos el Otro.

El fin del logos

> Por tres veces soñó Randolph Carter la maravillosa ciudad, y por tres veces fue súbitamente arrebatado cuando se hallaba en una elevada terraza que la dominaba. Brillaba toda con los dorados fulgores del sol poniente: las murallas, los templos, las columnatas y los puentes de veteado

> mármol, las fuentes de tazas plateadas y prismáticos surtidores que adornaban las grandes plazas y los perfumados jardines, las amplias avenidas bordeadas de árboles delicados, de jarrones atestados de flores y de estatuas de marfil dispuestas en filas resplandecientes. [...] El misterio envolvía la ciudad como envuelven las nubes una montaña inexplorada; y mientras Carter, con la respiración contenida, se hallaba recostado en la balaustrada de la terraza, se sintió invadido por la angustia y la nostalgia de unos recuerdos casi olvidados, por el dolor de las cosas perdidas y por la apremiante necesidad de localizar de nuevo el que algún día fuera trascendental y pavoroso lugar.[22]

Así daba comienzo *En busca de la ciudad del sol poniente* (*The Dream-Quest of Unknown Kadath*, 1943) y así ponía su punto final *En las montañas de la locura*. Con la visión de un lugar medio vislumbrado en la distancia, cuyas cumbres violáceas —en el caso de la aventura antártica— o dorados minaretes —en el del periplo onírico de Randolph Carter— solo delatan su presencia cuando las nubes que los envuelven se retiran. La actitud del narrador frente a la presencia lejana de ambos lugares es diametralmente opuesta. Para Carter, Kadath es el paraíso perdido que ha estado persiguiendo desde que era niño; sin embargo, no se trata del paraíso perdido de la infancia, el lugar donde de niño fue feliz para ser luego expulsado. Se trata de un paraíso perdido ya antes del nacimiento: un lugar mental al que la especie humana ya no puede acceder.

Por lo que respecta a las cumbres descubiertas por Dyer en la Antártida, tienen estas la misma aura primigenia de las cosas anteriores a nuestra presencia sobre la Tierra. Es algo que ya estaba cuando llegamos y que desapareció antes de que pudiéramos poner los ojos sobre ello. Dyer intuye la presencia de estos picos, los más elevados de la Tierra, y aunque no tuvo ningún reparo en mirar frente a frente a los Primordiales o a sus esclavos, los Shoggoths, elige este punto para trazar una frontera epistemológica y decir: hasta aquí hemos llegado. No quiero ver esas montañas. No quiero saber más. Me vuelvo a casa.

Las dos únicas novelas que escribió Lovecraft, *En las montañas de la locura* y *En busca de la ciudad del sol poniente*, representan las dos actitudes opuestas que se pueden asumir frente a la obra de Lovecraft.

Se presenta un gran descubrimiento: no somos quienes somos, somos otra cosa. Los contenidos mentales que se esconden bajo nuestro pensamiento están compuestos de símbolos antiquísimos, arquetípicos, cuyas formas externas han sido forjadas por nuestra cultura hace siglos, pero que, en el fondo, vienen impuestos por sus propias características biológicas o físicas. No podemos darle a un gato el significado que queramos: es un animal nocturno, lunar, cuya astucia deriva de un juego de apariencias; cuando un ser humano se alía con ellos, como hacen Lovecraft y Randolph Carter —o Carver en el episodio octavo de *Providence*—, es porque este humano, en cierto modo, comparte las mismas características. La personalidad y el carácter humano están condicionados por símbolos preprogramados, o, por lo menos, se sirve de estos símbolos preprogramados para conformarse y dibujarse.

[22] Lovecraft, H. P. *Viajes al otro mundo. Ciclo de aventuras oníricas de Randolph Carter*. Madrid, Alianza Editorial, 1971, p. 87. Traducción de F. Torres Oliver.

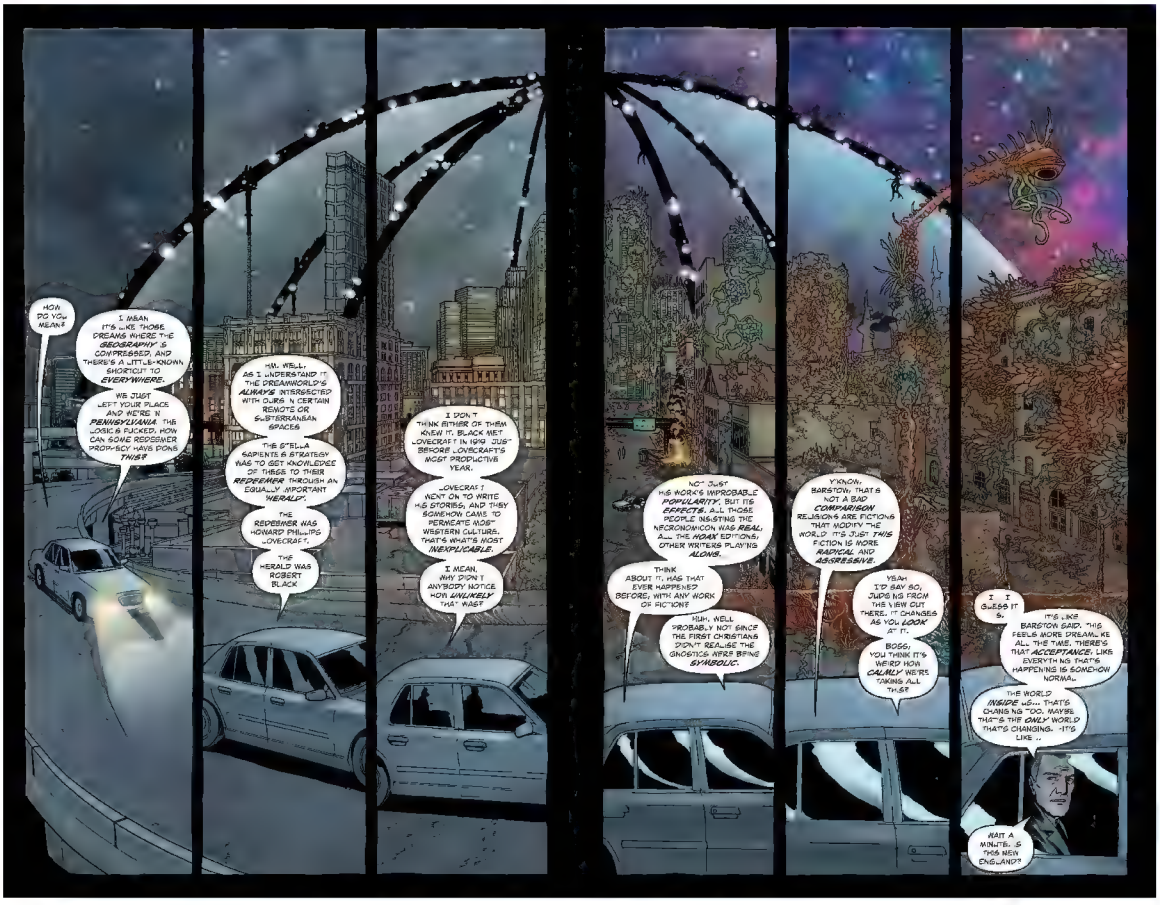

HOW DO YOU MEAN?
I MEAN IT'S LIKE THOSE DREAMS WHERE THE GEOGRAPHY IS COMPRESSED, AND THERE'S A LITTLE-KNOWN SHORTCUT TO EVERYWHERE.
WE JUST LEFT YOUR PLACE AND WE'RE IN PENNSYLVANIA. THE LOGIC IS FUCKED. HOW CAN SOME REDEEMER FROM R'LYEH HAVE DONE THIS?
HM. WELL, AS I UNDERSTAND IT, THE DREAMWORLD IS ALWAYS INTERSECTED WITH OURS IN CERTAIN REMOTE OR SUBTERRANEAN SPACES.
THE B'ELLA SAPIENTIA STRATEGY WAS TO GET KNOWLEDGE OF THESE TO THEIR REDEEMER THROUGH AN EQUALLY IMPORTANT HERALD.
THE REDEEMER WAS HOWARD PHILLIPS LOVECRAFT.
THE HERALD WAS ROBERT BLACH.
I DON'T THINK EITHER OF THEM KNEW IT. BLACH MET LOVECRAFT IN 1919. JUST BEFORE LOVECRAFT'S MOST PRODUCTIVE YEAR.
LOVECRAFT WENT ON TO WRITE HIS STORIES, AND THEY SOMEHOW CAME TO PERMEATE MOST WESTERN CULTURE. THAT'S WHAT'S MOST INEXPLICABLE.
I MEAN, WHY DON'T ANYBODY NOTICE HOW UNLIKELY THAT WAS?
NOT JUST HIS WORK'S IMPROBABLE POPULARITY, BUT ITS EFFECTS. ALL THOSE PEOPLE INSISTING THE NECRONOMICON WAS REAL. ALL THE HOAX EDITIONS. OTHER WRITERS PLAYING ALONG.
THINK ABOUT IT. HAS THAT EVER HAPPENED BEFORE, WITH ANY WORK OF FICTION?
HUH. WELL, PROBABLY NOT SINCE THE FIRST CHRISTIANS DIDN'T REALISE THE GNOSTICS WERE BEING SYMBOLIC.
S'KNOW, BARSTOW. THAT'S NOT A BAD COMPARISON. RELIGIONS ARE FICTIONS THAT MODIFY THE WORLD. IT'S JUST THIS FICTION IS MORE RADICAL AND AGGRESSIVE.
YEAH. I'D SAY SO, JUDGING FROM THIS VIEW OUT THERE. IT CHANGES AS YOU LOOK AT IT.
BOSS; YOU THINK IT'S WEIRD HOW CALMLY WE'RE TAKING ALL THIS?
I... I GUESS IT IS.
IT'S LIKE BARSTOW SAID. THIS FEELS MORE DREAMLIKE ALL THE TIME. THERE'S THAT ACCEPTANCE. LIKE EVERYTHING THAT'S HAPPENING IS SOMEHOW NORMAL.
THE WORLD INSIDE US... THAT'S CHANGING TOO. MAYBE THAT'S THE ONLY WORLD THAT'S CHANGING. IT'S LIKE...
WAIT A MINUTE. IS THIS NEW ENGLAND?

FIG. 11. Moore, A. y Burrows, J. *Providence*, 12. Rantoul, Illinois, Avatar Press, 2017, pp. 8–9. Lo onírico y lo arquetípico surgen de entre las profundidades de la tierra en el último episodio de *Providence*, haciendo que nuestra realidad se fusione con los símbolos del inconsciente colectivo. De este modo, Pittsburg se convierte, en la imagen, en una versión de Kadath. El explorador ya no tiene la elección en sus manos de ir o no ir a la ciudad onírica o a las montañas de la locura porque son ellas las que vienen a nosotros. El signo de los tiempos.

El descubrimiento de esta realidad psicológica, una realidad cuyo primer profeta teórico sigue siendo Carl Jung —por mucho que otros como Crowley o Lovecraft lo predicaran dentro de ámbitos menos respetados por la ciencia—, puede conducirnos al *horror vacui* de *En las montañas de la locura*: un no saber quiénes somos que nos hace cuestionarnos por completo a dónde vamos. Y, sin embargo, existe una segunda opción, que es el camino tomado por Randolph Carter. Si conseguimos rechazar el lenguaje racional o, por lo menos, ponerlo sistemáticamente en cuestión, entonces quizá podamos abrazar toda esa parte de nosotros que ha sido heredada simbólicamente y aceptar, al mismo tiempo, perder la individualidad y subsumirnos en el estrato colectivo al que pertenecemos. Es el ideal del taoísmo o del

budismo místico. Perdiendo el apego a lo racional, a las explicaciones psicológicas que nos damos sobre nosotros mismos y, en definitiva, a nosotros mismos, a nuestra individualidad y a lo que creemos que somos, entonces perderemos el miedo a todo ese sustrato colectivo que tiene lo que nosotros llamamos individualidad.

En esto consiste el apocalipsis del lenguaje que Alan Moore propone en el último episodio de *Providence* y que, claramente, resulta en una especie de iteración del que ya propuso en *Promethea*.

Es el fin del lenguaje racional, o, al menos, del lenguaje racional tal y como lo conocemos. Así se lo cuenta en el último episodio de *Providence* Merrill Brears, la protagonista de *Neonomicon*, al mayor especialista en Lovecraft que hay en el mundo, S. T. Joshi —en el mundo «real», quiero decir—. Después de haber dado luz a Cthulhu, Merrill ha adquirido una perspectiva ligeramente diferente del mundo y afirma lo siguiente: «Supongo que siempre nos queda la opción de aceptar las cosas como son, como al final de "La sombra sobre Innsmouth"». Joshi le contesta: «No, en eso no puedo estar de acuerdo contigo. El hecho de que el narrador aparentemente acepte su destino es una manera de enfatizar el horror, pues, de este modo, Lovecraft nos señala que la mente del personaje está cambiando». Merrill admite que, si tu mente estuviera alterándose y no te dieses cuenta de ello, sería efectivamente un horror indescriptible, como puede ocurrir con el alzhéimer, añado, o con otras enfermedades degenerativas. Sin embargo, si de repente te vuelves consciente de ese cambio mental y lo aceptas…

> Supongo que sí [constituiría entonces un final feliz], desde un punto de vista práctico. Además, así se alcanza la ataraxia; ese estado ideal, según Lovecraft, en el que uno se halla libre de toda ansiedad o desasosiego. Pero ¿quién de nosotros puede aceptar esto? En este mundo [nuevo] ¿hay sitio para agentes del F.B.I. o eruditos literarios?[23]

Por supuesto que hay sitio para todos. Pero para poder hacerse hueco es necesario adquirir la claridad de mente de Randolph Carter y darse cuenta de que las cumbres sin oxígeno de las montañas antárticas son, en realidad, un panorama de oro reluciente; que las civilizaciones antiguas enterradas bajo su hielo nos pueden enseñar muchas cosas; que podemos compartir información con nuestros amigos los Mi–Go, quienes, por otra parte, nos pueden ayudar a explorar sistemas solares exteriores al nuestro; que los símbolos arquetípicos podrían ayudarnos a comprendernos a nosotros mismos mucho mejor que interpretaciones lógicas de nuestro comportamiento, como, por ejemplo, el conductismo; o incluso que… ¿Cthulhu podría llegar a gobernarnos mucho mejor que Donald Trump?

Pero para llegar al estado de Carter o al del protagonista de «La sombra sobre Innsmouth», un estado en el que uno asume plenamente cosas como la validez de la magia, la escasa

[23] Moore, A. y Burrows, J. *Providence 3: Lo innombrable*. Madrid, Panini, 2017, ep. 12, p. 29. Traducción de Raúl Sastre. Las citas anteriores se refieren a la misma página. La edición de Panini de *Providence* no está paginada, por lo que se incluye el número del episodio para localizar mejor el pasaje en cuestión.

diferencia que hay entre la realidad y la ficción, la validez del tarot para explicar el comportamiento humano y para predecir, como lo hace el psicoanálisis o el conductismo, sus estúpidas tendencias recurrentes; en definitiva, un estado en el que uno, de repente, recuerda que

> toda la vida no es más que un conjunto de imágenes en nuestro cerebro, sin que se dé diferencia alguna entre las que nacen de las cosas reales y las engendradas por sueños que solo tienen lugar en la intimidad, ni ningún motivo para considerar las unas por encima de las otras.[24]

Y, para llegar a ello, hay que rechazar el logos por completo como se hace en la última viñeta de *Providence*. Hay que dejar de lado la dimensión lingüística, aquella parte de nosotros mismos que se basa en los símbolos que hemos creado de forma arbitraria para poder así delimitar en compartimentos nuestras nociones mentales. Y, por otro lado, hay que abrazar el símbolo numinoso, los arcanos del tarot, las imágenes que aparecen en sueños y que no podemos controlar y combinar a nuestro antojo, como sí podemos hacer con las palabras.

Creemos que con las palabras y la escritura construimos nuestra personalidad y la diferenciamos de la de los demás, pero no es así. Toda escritura está abocada al fracaso, como les ocurría a Rorschach y a Robert Black al escribir sus respectivos diarios. En *Watchmen*, el legado de Rorschach es encontrado en el último episodio de la serie y, pese a lo que pueda sugerir el falso *happy ending* de la obra, su lectura y exposición al público supondrán un apocalipsis político real. Porque si se descubre la verdad a través del testimonio de Rorschach, esto supondrá el fin de la única posibilidad de paz que le queda al mundo, la cruel posibilidad creada por Ozymandias al matar a más de un millón de personas en Nueva York. El neoliberalismo se derrumbará y el anarquismo libertario que representa Rorschach devolverá al mundo la pesadilla de la Guerra Fría. No hay solución en el logos, dice Moore. Todo sistema político, incluido el que él mismo ha abrazado, el anarquismo formalizado en una doctrina, está sujeto al lenguaje humano y a sus definiciones arbitrarias. Y, como tal, está condenado al fracaso.

Providence acaba exactamente de la misma manera que *Watchmen*, encontrando el diario de Robert Black. Pero aquí lo que se hace con él es justo lo contrario. En lugar de publicarlo, las páginas del diario se rompen (FIG. 12). De ese lenguaje racional dependen las fronteras que creamos alrededor de nosotros mismos para definirnos y establecer una falsa separación con los Otros. Romper esas fronteras supone el fin del lenguaje humano, el fin de los sistemas políticos, pero también el fin de nuestra identidad personal y del mundo tal y como lo conocemos. Sin embargo, parece que esa es la única solución a la que ha llegado Moore después de leer a Lovecraft bien a fondo.

No parece darnos mucho a lo que agarrarnos en *Providence*, pero si en algo se parece Moore a Lovecraft es en esa manía que tienen de construir sus ideas libro a libro, ladrillo a ladrillo, como una especie de *work in progress*. Puede que *Providence* nos ofrezca un fin de fiesta tan colorido como el propio Azathoth, pero si queremos saber lo que supone el fin del logos y el abrazo pleno y sin complejos de lo irracional, entonces habrá que leer *Jerusalem*, donde

[24] Lovecraft, H. P. (1971). *Op. cit*, p. 33. El cuento en cuestión se titula «La llave de plata».

Moore nos habla no del proceso que ha seguido para dejar atrás lo racional, como hace en *Providence*, sino de lo que ha descubierto al otro lado. Una forma nueva de percibir el tiempo y de concebir los recuerdos. La misma que nos anuncia Nyarlathotep al final de *Providence* como si fuera el pregón de las fiestas de un pueblo.

FIG. 12. *Ibid.*, p. 34. Las últimas viñetas de *Providence* son una repetición de las primeras, con una diferencia: al romper el diario de Black se vislumbra, al fondo, el paisaje de ensueño en que se ha convertido la realidad. Al retirar las páginas, se produce una sustitución de la palabra por lo arquetípico —la vista del río Merrimack, ahora Miskatonic—, o, por decirlo de otra manera, de lo lingüístico por lo puramente semiótico.

Bibliografía

Barnier, A. J. y Nash, M. R. *The Oxford Handbook of Hypnosis: Theory, Research and Practice*. Oxford, Oxford University Press, 2008.

Campbell, J. *The Flight of the Wild Gander*. Novato, California, New World Library, 2002.

Crowley, A. *Libro IV*. Barcelona, Humanitas, 2002 [1913].

Daza, J. L. «Providence 1: El Miedo que Acecha», en *Zona Negativa*, 19 de julio de 2016. Disponible en: www.zonanegativa.com/providence–miedo–acecha/

Derleth, A. y Lovecraft, H. P. «El que acecha en el umbral», en *Los que vigilan desde el tiempo y otros relatos*. Madrid, Alianza, 1981 [1945].

Jung, C. *Recuerdos, sueños, pensamientos*. Barcelona, Seix Barral, 1964.

— *El hombre y sus símbolos*. Madrid, Editorial Aguilar, 1964.

Levi, E. *Dogma y ritual de la alta magia*. Madrid, Edicomunicación, 2002 [1856].

Lovecraft, H. P. *En las montañas de la locura*. Madrid, Alianza, 1981 [1936]. Traducción de Fernando Calleja.

—*Viajes al otro mundo. Ciclo de aventuras oníricas de Randolph Carter*. Madrid, Alianza Editorial, 1971.

Lovecraft, H. P. y Klinger, L. S. *The Annotated H. P. Lovecraft*. Nueva York, Liveright, 2017.

McCay, W. *Little Nemo in Slumberland*, 22 de octubre de 1908.

Moore, A. y Burrows, J. *Providence 1: El miedo que acecha*. Madrid, Panini, 2016. Traducción de Raúl Sastre.

— *Providence*, 3. Rantoul, Illinois, Avatar Press, 2015.
— *Providence*, 7. Rantoul, Illinois, Avatar Press, 2016.
— *Providence*, 12. Rantoul, Illinois, Avatar Press, 2017.

Moore, A. y O'Neill, K. *The League of Extraordinary Gentlemen: The Black Dossier*. Marietta, Georgia, Top Shelf, 2007.

Polakoff, C. *Into Indigo: African Textiles and Dyeing Techniques*. Nueva York, Anchor Books, 1980.

Portalatín, B. G. «El verdadero cáncer que no mató a Freud», en *El Mundo*, 19 de junio de 2012. Disponible en: http://www.elmundo.es/elmundosalud/2012/06/18/oncologia/1340041172.html

Price, R. M. «Jung and Lovecraft on Prehuman Artifacts», en *Crypt of Cthulhu*, 5, 1982.

Solinas, A. «Camino a Providence», en Moore, A. y Burrows, J. *Providence 1: El miedo que acecha*. Barcelona, Panini, 2016.

Szumskyj, B. J. S. y Joshi, S. T. *Fritz Leiber and H. P. Lovecraft: Writers in the Dark*. New Jersey, Wildside Press, 2003.

CuCoDebate

Historia de dos industrias: un debate en torno a la historieta argentina y española (II)

Amadeo Gandolfo, Pablo Turnes y Gerardo Vilches

Amadeo Gandolfo (1984) es licenciado en Historia y doctor en Ciencias Sociales. Realizó su doctorado como becario del Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET) y actualmente es becario posdoctoral por la misma institución. Se desempeña como Jefe de Trabajos Prácticos en la materia «El Lado B de la Sociología: nuevas sociologías pragmático-pragmatistas y su reencuentro con viejas tradiciones», optativa de la Carrera de Sociología de la Universidad de Buenos Aires. Fue miembro organizador del Congreso Internacional Viñetas Serias en su más reciente edición (2014). Participa en el Área de Narrativas Dibujadas de la Carrera de Comunicación en la UBA, bajo la dirección de Laura Vazquez. Brinda talleres de crítica de historieta junto a Pablo Turnes con quien edita la revista de crítica de historietas *Kamandi*. Escribe y mantiene el blog *El Baile Moderno* desde el año 2007. Publicó en *Crisis*, *Los Inrockuptibles*, *Mancilla*, *Haciendo Cine* y otros medios. Asimismo, ha publicado en revistas y libros de carácter académico de Argentina, Brasil, Bélgica y Estados Unidos.

Pablo Turnes (1979) es profesor en Historia por la Universidad Nacional de Mar del Plata, magíster en Historia del Arte argentino y latinoamericano por el Instituto de Altos Estudios Sociales – Universidad Nacional de San Martín y doctor en Ciencias Sociales por la Universidad de Buenos Aires. Realizó su doctorado como becario del Consejo Nacional de Investigaciones Científicas y Técnicas (CONICET) y actualmente es becario posdoctoral por la misma institución. Se desempeña como Jefe de Trabajos Prácticos de la cátedra Historia de los medios de comunicación nacional y latinoamericana, en la Universidad Nacional de Moreno. Fue miembro organizador del Congreso Internacional Viñetas Serias en sus tres ediciones (2010, 2012 y 2014). Participa en el Área de Narrativas Dibujadas de la carrera de Comunicación en la UBA, bajo la dirección de Laura Vázquez. Brinda talleres de crítica de historieta junto a Amadeo Gandolfo, con quien además co-edita la revista web *Kamandi*. Ha participado de diferentes compilaciones y ha publicado numerosos artículos en revistas académicas y de divulgación. Su tesis de maestría será editada por Tren en Movimiento bajo el título *El exilio de las formas. Alack Sinner de José Muñoz y Carlos Sampayo.* Su tesis de doctorado se titula *La excepción en la regla. La obra historietística de Alberto Breccia (1962-1993).*

Gerardo Vilches (1980) es licenciado en Historia (UCM) y máster en Métodos y técnicas de investigación (UNED). Actualmente, ha finalizado su tesis doctoral sobre el proceso político de la transición española a través de las revistas satíricas. Es profesor en la Universidad Europea de Madrid. Es autor de *Breve historia del cómic* (Nowtilus, 2014) y *El guión de cómic* (Diminuta, 2016). Codirige *CuCo, Cuadernos de cómic* y es parte de la organización de GRAF un encuentro de cómic de autor y edición independiente. Ha colaborado en las antologías de ensayos *Radiografías de una explosión*, *Hijos del átomo, El cómic digital hoy* y *Cómics Esenciales. Anuario 2016*. Ha participado con sus textos en antologías de cómic como *Panorama. La novela gráfica española hoy* y *Hoodoo Voodoo*. Ha participado con ponencias y comunicaciones en diversos congresos, jornadas y cursos universitarios, y publicado artículos en revistas científicas, como *Historia del presente*. Es colaborador de medios como *Rockdelux, Canino, Cactus, Las calles de Venecia* o *Kamandi*. Formó parte del blog de referencia *Entrecomics* entre 2011 y 2016. Mantiene su blog de crítica y análisis, *The Watcher and the Tower*, desde 2007.

Fecha de de recepción: 20 de noviembre de 2017

Fecha de aceptación definitiva: 14 de diciembre de 2017

Este texto es la segunda parte de un debate que comenzó en CuCo, Cuadernos de cómic *n.º 8.*

Pablo Turnes: Yo creo que en Argentina también se experimentó ese «desfasaje» respecto a la producción de los centros de la historieta de autor, que eran básicamente dos: Francia e Italia. Algo se había dado a conocer de Crepax por la revista de Masotta, *LD*, pero duró tres números entre fines de 1968 y principios de 1969. Hubo que esperar hasta 1974, cuando salió *Skorpio* y comenzó a publicarse por primera vez *La balada del mar salado* de Pratt, diez años después de haberse comenzado a publicar en Italia.

Skorpio fue importante porque logró consolidarse como un proyecto editorial-empresarial que se sostuvo en el tiempo, y podía hacerlo porque era básicamente una usina de producir buen material, pagarlo barato y venderlo a la casa matriz en Italia, a la editorial Eura, que publicaba la versión italiana de *Skorpio*. Así que esa modernización o «actualización» de la historieta viene al precio de asentar un modelo productivo periférico y dependiente de los editores europeos.

Siempre es algo contradictorio: Alfredo Scutti, el editor de Ediciones Récord y el intermediario con Italia, era sin dudas un personaje nefasto, que explotaba a los dibujantes y se quedaba con la diferencia entre lo que les pagaba y lo que ganaba vendiendo ese material en moneda extranjera.

Al mismo tiempo, la primera etapa de *Skorpio* —entre 1974 y 1980— es de una gran riqueza creativa, mezclando artistas jóvenes, como Trillo, Juan Zanotto, Domingo Mandrafina o Enrique Breccia, con clásicos, como Oesterheld y Solano López —quienes publicaron ahí *El Eternauta II*, que seguía saliendo en los quioscos cuando el guionista ya estaba desaparecido— y Pratt y Alberto Breccia, es decir, la vieja guardia de Frontera. Existía una idea de recuperar esa tradición con las limitaciones antes señaladas.

El papel de Trillo es muy interesante, porque tanto él como Altuna venían de la publicidad, pero al mismo tiempo habían sido lectores de historieta y pertenecían a una generación más politizada y con otras perspectivas culturales de las que sus antecesores habían podido tener, en general gente más humilde y con una formación y una oferta cultural bien distinta.

Por un lado, Trillo empieza a lo grande en la historieta: hace «Un tal Daneri» con Alberto Breccia en 1974, en *Sancho* y *Mengano*, pero la historia de su publicación es bastante fragmentaria y caótica. De hecho, algunos episodios no se conocieron hasta mucho después en Argentina, lo cual habla de las dificultades de mantener una regularidad en el mercado local fuera de las pocas revistas que existían.

Por otro lado, no se limitó a ser el guionista de muchísimas historietas en simultáneo —algo así como un heredero de Oesterheld—, sino que, junto con Guillermo Saccomanno, tenían

FIG. 1. Breccia, A. y Trillo, C. «Un tal Daneri», en *Sancho y Mengano* 5 (1974).

una columna llamada «El Club de la historieta», en *Skorpio*, donde construyeron una historia de la historieta argentina —recopilada en el libro homónimo de 1980—, y de alguna manera marcaron por primera vez un canon retrospectivo.

FIG. 2. Cubierta de la revista *Skorpio* 2. Editorial Récord, 1975.

Los setenta son sumamente complejos y difíciles. Al principio de la década se experimentó un repunte económico que parecía revertir la curva negativa de toda la década de los sesenta que había sufrido la industria de la historieta. Esto duró hasta 1975, cuando comenzó una crisis económica que produjo fuertes cimbronazos políticos, porque uno de los objetivos declarados del Proceso de Reorganización Nacional de 1976 era estabilizar la economía bajando la inflación — tomando medidas neoliberales ya ensayadas pero resistidas, y que solo pudieron aplicarse bajo un sistema dictatorial y represivo.

Las políticas culturales de la dictadura hicieron que, por un lado, disminuyera muchísimo el volumen de las publicaciones masivas y que, por otro, se tuviera siempre temor a la espada de Damocles de la censura. En medio de eso sucedieron dos cosas importantes, donde se vieron involucrados Trillo y Altuna: la primera fue la nacionalización de la contratapa del diario *Clarín* a partir de 1973. Fue el primer diario argentino que decidió dejar de comprar tiras sindicadas e incluir tiras producidas por dibujantes y guionistas locales casi en su totalidad. Ahí empezaron a colaborar Trillo y Altuna en 1975 con «El loco Chávez», una especie de revisitación del costumbrismo argentino muy basado en cierto modelo de telenovela.

Otra cuestión clave fue la aparición de la revista *Hum®* en 1978, la única revista satírica con salida masiva durante la dictadura, que convocó a una gran cantidad de lectores que habían quedado huérfanos de publicaciones más revulsivas y que querían escapar del tedio del discurso mediático completamente homogeneizado. Ahí apareció otra obra clave: «Las puertitas del Señor López». Así que, desde dos medios bien diferentes, Trillo y Altuna supieron traficar significados más o menos alegóricos o deslizar comentarios desde la cotidianeidad del diario.

Son dos buenos representantes de esa generación de historietistas en un cierto uso político-ideológico de la historieta en contextos complicados y hostiles. Una de las cuestiones que nunca se pudo terminar de concretar fue la organización sindical de los historietistas. Los contextos represivos y el achicamiento del mercado editorial hacían que una editorial como Columba pusiera en una lista negra a aquellos que reclamaban derechos laborales —como le pasó a José Muñoz— cortándoles prácticamente toda posibilidad laboral.

Si a eso uno le suma el miedo posterior por la maquinaria exterminadora del PRN y la aceptación de los términos del trabajo *for export* —intermediarios incluidos—, se da cuenta que la situación estaba muy lejos de ser idílica, pero que, de alguna manera, en esos años se produjeron algunas de las mejores obras, la historieta cambió definitivamente y comenzó a cristalizarse como *campo* con sus cánones siempre discutibles.

Amadeo Gandolfo: Coincido con Pablo en la reconstrucción histórica de los períodos económicos de la historieta argentina. Desde 1971 hasta 1975 se produce un mini *boom*, que también se comprueba en el terreno del humor gráfico, con la aparición de *Hortensia*, *Satiricón* y, luego, *Chaupinela* y *Mengano*, esta última una revista bastante particular, dirigida por un comité editorial de sus propios artistas, en uno de los primeros intentos de coope-

rativismo en la historieta argentina; este comité estaba formado por Trillo, Amengual y Bróccoli. Además, allí aparecieron algunos de los primeros episodios de «Un Tal Daneri».

A eso se suma, como bien menciona Pablo, la aparición de *Skorpio* y la nacionalización de la página de *Clarín*, un evento simbólico de enorme significación, que hizo que durante muchos años ese espacio fuese un lugar codiciado, no solo porque allí publicaban los mejores, sino también por las obvias ventajas económicas de estar en el diario de mayor tirada de Argentina —situación a la que *Clarín* accedería durante el PRN gracias a su alianza con los militares gobernantes y su adquisición ilegal de Papel Prensa.

En términos artísticos, los setenta también son un buen momento para el costado más humorístico/caricaturesco de la historieta argentina. La definitiva consagración de Quino, ya alejado de *Mafalda*, con sus grandes viñetas a página entera llenas de detalles, la aparición

satiricón
El demonio nos gobierna
Satiricón Interviú: Francisco Marraque
• Informe Especial: Los Marcas • Naipes: El juego del Entorno
• Panzeri vió "Tommy" • Boca y River en el Metro,
según la ótica atualisada de Guillermo Nimo
Ilustracion de Andrés Cascioli

FIG. 3. VV.AA. *Satiricón* 26. Buenos Aires, Cascioli, Oskar y Blotta, 1976. Imagen de cubierta de Andrés Cascioli.

de Caloi y Fontanarrosa, las primeras cosas de Tabaré, Oski haciendo algunos de sus libros más famosos y ya consagrado como gran ilustrador en Europa, al igual que Mordillo, Grondona White, Cascioli y toda la generación de *Satiricón*... En la primera mitad de los setenta estos autores se benefician del relajamiento de la censura con respecto al sexo y la política.

Pero, a partir de 1975-76, esa situación comienza a cambiar, primero por la crisis económica desatada por el gobierno de Isabel Martínez de Perón. En segundo lugar, como mencioné más arriba, por el crecimiento de la censura, desordenada y desperdigada en distintos niveles —municipal, provincial, nacional—, pero cada vez más omnipresente. Hasta que en 1976 hay una especie de cerrazón absoluta de las publicaciones satíricas, las cuales quedan reducidas a *Hortensia* en Córdoba, que se encierra, por motivos comprensibles, en un humor mucho más provinciano y costumbrista.

Pero, además, durante esta década se suceden una serie de eventos y situaciones que van estableciendo una historia retrospectiva de la historieta argentina. Por un lado, están las Bienales de Historieta en Córdoba, que comienzan en 1972 y se extienden hasta 1986, que son los primeros eventos masivos de historieta con continuidad. Las bienales hacen dos cosas: por un lado, sirven de lugar de encuentro entre historietistas, una especie de pulmón de sociabilidad en tiempos bastante oscuros. Por otro lado, comienzan una tarea de recuperación y ordenamiento del pasado, enlazando siempre el tejido de la historieta argentina con sus lectores, o sea, con la sociedad. Esto se realiza predominantemente a través de sus muestras y sus catálogos, que son verdaderos compendios de textos e imágenes de difícil acceso previo, que van construyendo un cierto canon y un cierto sentido común alrededor de los puntos altos de la historieta argentina. Recientemente estuve viéndolos y es notorio encontrar allí textos que siguen usándose hasta el día de hoy como insumos críticos: Rivera, Steimberg, Trillo y Bróccoli, gran parte de la operación de lectura de la historieta argentina que había comenzado Masotta continúa ahí.

Eso se concreta con la *Historia de la Historieta Argentina*, escrita por Trillo y Bróccoli y publicada por la Editorial Record de Scutti, que publicaba *Skorpio*. Allí los autores recopilaban algunos artículos que habían aparecido en los catálogos de las bienales y en otras revistas de la editorial y construían el sentido común histórico, marcado por la edad dorada de los cuarenta y los cincuenta y la posterior crisis.

Record y La Urraca —la editorial de Cascioli, que publicaba *Hum®* y, en los ochenta, *Fierro*— van a ser las dos protagonistas más destacadas de la década de los ochenta, con Columba siendo, con su producción masiva y grandes tiradas, una empleadora con muchos puestos, pero explotadora.

Como bien dice Pablo, la sindicalización nunca fue posible, y las organizaciones que se supone debían llevarla adelante, como la Asociación de Dibujantes de la Argentina, nunca tuvieron mucho poder de organización. Además, tuvo momentos de cierto patetismo, como, por ejemplo, la firma de una solicitada que pedía a las editoriales, durante la Guerra de las Malvinas, que supriman «historieta y todo material ilustrado cuyo contenido, directa o in-

FIG. 4. VV.AA. *Hum®* 1. Buenos Aires, La Urraca, 1978. Imagen de cubierta de Andrés Cascioli.

directamente, sirva a los intereses colonialistas del país agresor y sus aliados». Sin embargo, y para ser sinceros, apenas fue declarada; el apoyo a la guerra y el chauvinismo eran masivos y notorios en toda la sociedad argentina.

Gerardo Vilches: Tampoco en España hubo posibilidad de sindicación o de agruparse para defender mejor los derechos de los dibujantes en esa época. Y no es el único punto en común, según lo que habéis señalado ambos: también se da esa mezcla de autores nuevos y consolidados, es un momento de cambio de paradigma en el que, como muchas corrientes llegaban con retraso al país, existe una significativa superposición de corrientes y tendencias que cristalizó, por un lado, en la configuración de una primera teoría del cómic en España y, por otro, en la aparición de ciertas polémicas de corte tanto artístico como ideológico en torno al cómic.

Sobre lo primero, la aparición de una teoría del cómic —algo que vosotros también destacáis en el caso argentino— es esencial para el desarrollo artístico de un medio, en mi opinión, no solo porque es preciso recuperar y conservar su historia, sino porque la reflexión sobre el medio y su lenguaje es una ayuda indispensable para su avance. En España habíamos tenido ya *Bang!*, la primera publicación teórica de la que yo tengo noticia, publicada por primera vez en 1968, bajo la dirección de dos pioneros del estudio del cómic en España: Antonio Martín y Antonio Lara. Se publicó, significativamente, hasta 1977 —aunque tan solo aparecieron quince números—, año a partir del cual comenzaron a proliferar las revistas de cómic adulto. Ese mismo año aparece *Los cómics: un arte del siglo XX*, de Javier Coma, un estudioso del medio muy influyente de esa etapa. También estuvo involucrado en la *Historia de los Comics* que publicó Toutain por fascículos a partir de 1983, una obra que muchos autores y teóricos actuales consideran un referente —y que, supongo, sería equivalente a la obra de Trillo y Bróccoli citada por Amadeo—, y a través de la cual se conocieron, por primera vez en España, muestras de muchos clásicos de prensa americanos.

Esta primera teoría más o menos consolidada tenía sus carencias, evidentemente: en muchos casos, sus impulsores eran aficionados, expertos en otros campos que, por amor al cómic, hicieron estos primeros esfuerzos legitimadores y divulgativos. Pero su labor, en muchos casos, estaba polarizada por sus filias y gustos personales. Estaban quienes consideraban el cómic norteamericano de prensa de dibujo realista de la edad dorada la cima del medio, y también los fanáticos de la línea clara, «francófilos» que veían en Hergé el culmen del cómic internacional. Existió, hasta cierto punto y siempre teniendo en cuenta que hablamos de un mundo muy pequeño, una batalla por la hegemonía, por definir qué era el cómic adulto y marginar aquello que no convenía, en esos momentos, a los diferentes discursos sobre la calidad artística del medio. Esa batalla tuvo un momento clave en la polémica en torno a una exposición sobre Hergé en la Fundación Miró de Barcelona, en medio de la cual un grupo de autores e intelectuales —entre los que estaban Javier Coma, Josep Toutain o Víctor Mora— emitió un manifiesto[1] en el que expresaban su preocupación por la imagen infantil

[1] Delclós, T. «Manifiesto contra una exposición de "Tintín" y Hergé», en *El País* (14 de septiembre de 1984). Disponible en: https://elpais.com/diario/1984/09/14/cultura/463960802_850215.html

FIG. 5. Coma, J. *La historia de los cómics*. Barcelona, Toutain Editorial, 1982.

que daba del medio esa exposición en un momento en el que, en España, se estaba trabajando para asentar el cómic como una forma de expresión artística y adulta… Como si *Terry y los piratas* o cualquier otra de las series admiradas por ese grupo fueran mucho más adultas que *Tintin*. Eran cosas de la época, pero es significativo porque ese debate más o menos enconado se trasladó a las revistas, cuyos editoriales y artículos giraban a menudo en torno a estos enfrentamientos, con ataques a la acera de enfrente incluidos. En cierto sentido, ser comprador en los primeros ochenta de tal o cual revista implicaba una «militancia» de una manera de entender el cómic, aunque, por supuesto, mucha gente compraba y leía de todo. Fue, más bien, algo iniciado y alimentado por editores y críticos.

En cuanto al tipo de publicación que se podía encontrar en estos años álgidos del *boom* del cómic adulto en España, existió cierta variedad. Para empezar, porque los quioscos estaban satu-

rados de material. Aunque hablamos de pocas editoriales —principalmente, Toutain y Norma Editorial—, se lanzaban constantemente nuevas revistas para competir con el rival y copar el espacio de exposición al público, aunque no hubiera, en muchos casos, un público suficientemente amplio como para absorber semejante oferta. La repetición de contenidos, la sobreexplotación de autores —caso paradigmático fue el de Richard Corben por parte de las revistas de Toutain— y la recuperación de material de cierta antigüedad eran habituales. Pero también apareció una nueva práctica: la publicación en álbum de las historias más populares, una vez había finalizado su serialización en una revista, tanto de material extranjero como nacional.

Por centrarnos en las revistas concretas, junto a las que ya mencioné de finales de los setenta aparecen *Creepy* (1979) o *Metal Hurlant* (1981), cabeceras que, de un modo u otro, continúan con las mismas corrientes de publicación de material de género francobelga y estadounidense, de ciencia ficción y terror. *Rambla* (1982) fue un proyecto de Carlos Giménez, Luis García, Alfonso Font, Josep María Beá y Adolfo Usero. Es decir: la generación, ya madura, que empezó a publicar en Selecciones Ilustradas y protagonizó la primera oleada de cómic de autor. En la revista se publicaba mayoritariamente material autóctono; básicamente, el producido por sus impulsores y autores afines.

FIG. 6. VV.AA. *El Víbora* 1. Barcelona, La Cúpula, 1979. Imagen de cubierta de Nazario.

Pero las dos revistas más novedosas fueron *El Víbora* (1979) y *Cairo* (1981). La primera fue una iniciativa de Josep Maria Berenguer, apoyado económicamente por Toutain. *El Víbora* aglutinó a los mejores autores del *underground* barcelonés —principalmente Max, Gallardo y Nazario— junto a otros como Martí o Laura Pérez Vernetti. Su intención fue dar a conocer el cómic adulto más duro, sin condicionantes de género, sin recurrir a sofisticaciones de la ciencia ficción o fantasía de siempre. Sus cómics hablaban de la calle, de drogas, delincuencia y violencia, desde un profundo desencanto, como ha dicho Pedro Pérez del Solar.[2] Al mismo tiempo, fue la publicación que prestó atención a la verdadera modernidad del cómic adulto, a los autores contemporáneos que estaban innovando y ofreciendo experiencias nuevas. Por sus páginas, en los primeros años, llegaron a pasar gente como Art Spiegelman, Charles Burns, Robert Crumb, Yoshihiro Tatsumi… Dibujantes, todos ellos, que no tenían lugar en las publicaciones más ortodoxas y constreñidas.

En cuanto a *Cairo*, publicada por Norma y dirigida por Joan Navarro, fue la máxima representante en España de la línea clara. Navarro esgrimió desde los primeros números un discurso que hoy podríamos ver como reaccionario, que reivindicaba la pureza del tebeo de toda la vida, de la aventura y el humor blanco. Acuñó el término de «neotebeo» para definir *Cairo* y buscó publicar historietas que, partiendo de los presupuestos estéticos de la línea clara definida por Joost Swarte, actualizara las fórmulas del tebeo de aventuras para un público moderno. Lo hizo contraponiéndolo explícitamente a la línea editorial de *El Víbora*, que se consideraba, desde los textos publicados en *Cairo*, de mal gusto. En *Cairo* publicó una nueva generación de autores, muchos de ellos adscritos a la denominada Nueva Escuela Valenciana, que habían estado publicando en el ámbito local desde los setenta: Sento Llobel, Daniel Torres, Mique Beltrán…

Por último, hay que destacar la experiencia de *Madriz* (1984), una revista subvencionada por el ayuntamiento de Madrid y dirigida por el guionista Felipe Hernández Cava, en la que tuvieron cabida las corrientes más vanguardistas y rupturistas del momento. Fue una revista innovadora, con frecuencia atacada e incomprendida por los aficionados y teóricos más clásicos, y que se inserta en la estética de la movida madrileña. Por sus páginas pasaron Ana Juan, Ana Miralles, Federico del Barrio, OPS, Rubén e incluso jóvenes autores que hoy son referentes de la novela gráfica, como Javier Olivares y Juan Berrio.

Como ya apunté, esta situación, este *boom*, no se sustentaba en un público lo suficientemente amplio como para que fuera sostenible más allá de unos años. Las editoriales se lanzaron en una carrera por ver quién publicaba más revistas, con la esperanza de ahogar a la competencia, y los títulos se sucedían sin pausa. Se cerraban cuando arrojaban pérdidas o se relanzaban con otros nombres. Pero la bonanza para el lector duró tan solo unos pocos años. *Madriz* cerró en 1987; la primera etapa de *Cairo*, en 1984; *Rambla*, en 1985; la primera época de *Totem* y *Comix Internacional*, en 1986; *Creepy*, en 1985. Por no hablar de cabeceras menores, con una duración efímera. Para cuando llegamos a los años noventa, el panorama ha quedado muy reducido. Pero no quiero adelantar acontecimientos.

[2] Pérez del Solar, P. *Imágenes del desencanto. Nueva historieta española 1980-1986*. Madrid, Iberoamericana-Vervuet, 2013.

FIG. 7. VV.AA. *Fierro* 1. Buenos Aires, La Urraca, 1984. Imagen de cubierta de Óscar Chicioni.

Amadeo Gandolfo: Lo que contás, Gerardo, es bastante similar a lo que acontece en Argentina en los ochenta. Como hemos mencionado arriba, está muy marcado por las revistas de La Urraca, primero *Superhumor*, hasta 1984, luego *Fierro*, hasta 1992. *Fierro* en particular tiene el aura de lo sagrado y lo importante, de la última gran revista de antología argentina. No por nada se encuentra en estos momentos en su tercera encarnación y su nombre se niega a morir. Esta revista publica gran parte de la producción de los autores argentinos que emergían consagrados de los setenta: Trillo, Mandrafina, Altuna, Muñoz, Sampayo, Sasturain, Juan Giménez, Fontanarrosa, Breccia —ya una leyenda viviente—, Solano López. Por otro lado, seguía republicando a Pratt, a Moebius y, en general, a la generación europea de los sesenta y setenta. Sin embargo, hacia la mitad de su existencia, con Sasturain alejado de la edición de la revista, comenzará a alimentarse de nuevos dibujantes: Max Cachimba, Podetti, Risso, El Marinero Turco, etc., que introducirán nuevos estilos, en algunos casos bastante alejados de la representación «realista» y la historieta de aventuras. Pero este punto central es justamente neurálgico porque muchas de las iniciativas iniciadas en este período —*Tiras de Cuero*, *Feriado Nacional*, *Puertitas*, etc.— van a durar pocos números.

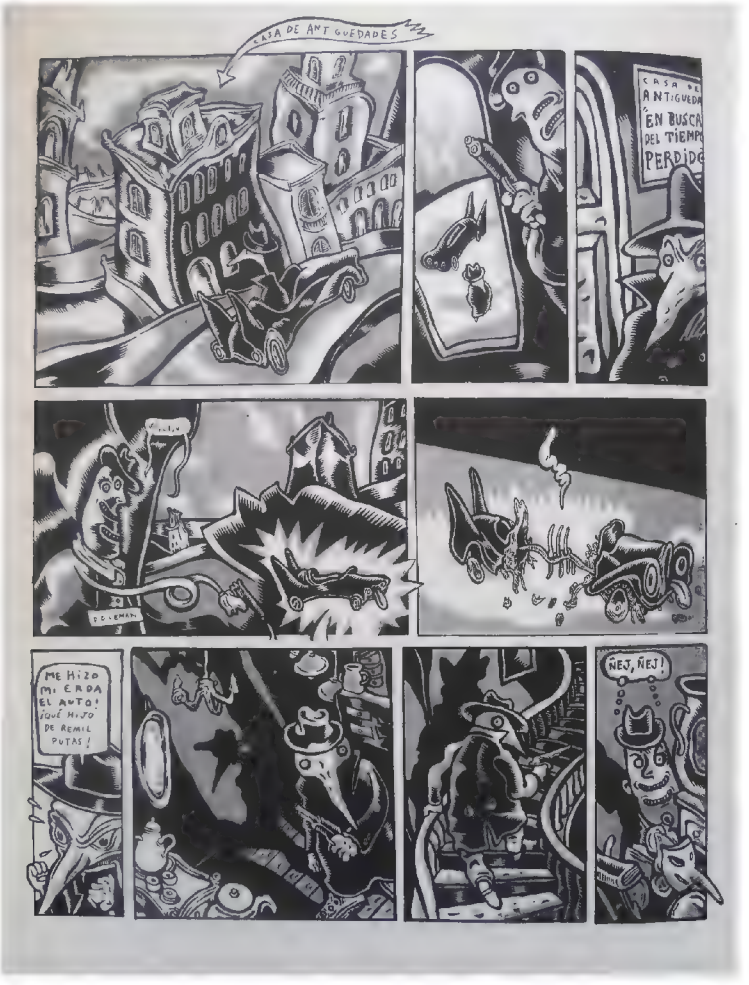

CASA DE ANTIGUEDADES
CASA DE ANTIGUEDA
EN BUSCA DEL TIEMP
PERDIDO
ME HIZO MI CAGADA EL AUTO! ¡QUÉ HIJO DE REMIL PUTAS!
ÑEJ, ÑEJ!

FIG. 8. De Santis, P. y Max Cachimba. «El último espía», en *Fierro* (*circa* 1988).

Con respecto a lo que mencionás sobre la operación crítica sobre la historieta, al menos para mí y para varios dibujantes y lectores un poco más grandes que yo, la *Historia del Comic* de Coma fue una piedra angular en nuestra formación. En primer lugar, por su reproducción de muchísimas historietas que no se habían visto antes en Argentina —o se habían visto en fetas y de manera desordenada—, fue importante para tomar contacto con la producción de un Crumb, un Corben. Por otro, porque era realmente abarcadora, y fue una de las primeras historias del cómic en donde Argentina tenía un papel importante. Los debates, un poco, se nos pasaban por alto, más allá de la insistencia de Coma y compañía en la figura del autor, que habían adoptado del discurso cinematográfico, y en la preocupación por la madurez. La colección se publicó acá íntegra, pero muchos accedieron a ella más tarde, a través de casas de revistas usadas, especialmente en las provincias, con lo cual su labor pedagógica se extendió en el tiempo.

Por otro lado, a mitad de los ochenta comienza a salir un fanzine que va a tener un papel fundamental durante todos los noventa, ya convertido en revista especializada: *Comiqueando*. El producto a pulmón de dos hermanos, Andrés y Diego Accorsi, *Comiqueando* en prin-

¿QUÉ PASA?
¡AY!
¡QUIETO, SUCIO SUPERHÉROE! ¡ME GUSTARÍA QUE TE RESISTIERAS PARA REVENTARTE...
PERO ANTES QUIERO SUGERIRTE UNA INFORMACIÓN. VISTE BASURA, QUE VIENES CON NOSOTROS.
DE ENTRADA, SIEMPRE APLICAMOS ELECTROCUCIÓN, PERO CONTIGO HAREMOS UNA EXCEPCIÓN SI NOS DICES QUE HACÍAS CON EL PANAMÁ NO, CAPULLO.
¿QUÉ PANAMÁ? ¡¡AY!!
¡NO DISCUTAS, CABRÓN! ¡MÍRATE EN EL BAR QUE QUIERE DECIR "ACOMPAÑAME AL SALÓN, HERMANO"?? Y LO QUE TE CONTESTÉ ¿QUÉ QUIERE DECIR?
YO... NO... NO SÉ...
TENDRÉ QUE ACHICHARRARTE LOS HUEVOS, CABRÓN... ¿SABES LO QUE ES UNA DESCARGA ELECTRICA AH, EH?
¡HABLA O SALES MUERTO O CASTRADO IMBÉCIL...! ¡YA!
ESPERAD, DISCÚLPEME DE ESTE DESGRACIADO, PARECE QUE NO TIENE NADA QUE VER CON EL PANAMÁ.
¿CÓMO LO SABES?
PORQUE ANOCHE ESTUVO ENCAMADO CON UNA TIA... MUY DORMIDA. ESTO ESTÁ CHEQUEADO Y CONFIRMADO, NO ES EL COMPINCHE DEL PANAMÁ...
¡QUÉ LÁSTIMA, CARAJO! TENÍA GANAS DE CASTRARLO, AUNQUE.
MEJOR SERÁ QUE SE LLEVE UN RECUERDO DEL DEPARTAMENTO, ASÍ NO SE METERÁ EN TONTERÍAS. ¿EH, CAPULLO? UN POCO DE...
ELECTROCUCIÓN EN LAS PELOTAS...
¡¡AAAH!
VETE, ¡¡BASURA, PIÉRDETE...
...Y NO VUELVAS NUNCA MÁS POR AQUÍ, ¿ENTENDIDO?
S-SÍ
HIJOS DE PUTA...

FIG. 9. Altuna, H. «Ficcionario», en *1984* 50 a 62 (1983).

cipio era un pasquín fotocopiado que, a la preocupación por lo europeo y nacional, agregaba el interés por los superhéroes de Estados Unidos, que en Argentina se habían consumido mayoritariamente en ediciones de la mexicana Novaro, en donde abundaban las historias incompletas y los números salteados producto de las dificultades de distribución.

Las nuevas vibras de *Fierro* y la aparición de *Comiqueando* señalan los elementos que van a ser importantes en la década subsiguiente: una generación de autores a caballo entre Europa y el *underground* norteamericano, el formato fanzine, la autoedición como camino. Porque a pesar de que es una etapa con una producción muy diversa y rica, los ochenta en Argentina y el periplo de La Urraca son como el último coletazo de algo que se venía muriendo, al menos, desde mitad de los sesenta. Las ventas ya no eran espectaculares y el formato de antología pronto iba a sufrir su crisis terminal en Europa, que se iba a replicar en Argentina.

Los ochenta en la historieta argentina son muy ponderados en el recuerdo, como una etapa de grandes obras, apertura estilística y enorme libertad temática, producto del final del PRN en 1983 y el retorno de la democracia, una democracia de la cual estas obras son en gran medida hijas. Eso también se refleja en la manera en que las historietas «de autor para adultos» tratan el tema de la dictadura en los ochenta: con ansiedad, con una simbología transparente, con un buen grado de denuncia. Algo similar a lo que pasaba en el cine, ejemplificado en *La Historia Oficial* y su triunfo en los Oscar. Pero como siempre dice Pablo: después de tanto tiempo hablando con sordina o no diciendo nada, era la única manera de lidiar con ello.

Pablo Turnes: Antes que nada, déjenme decir que para mí *La Historia de los Cómics* fue de un valor incalculable, una verdadera escuela estética. Nunca lo tuve completo, pero cada número que tenía me parecía increíble, el diseño era hermoso. Una especie de aventura enciclopédica maravillosa, de esas que uno tiene cuando es chico y después nunca más, al menos con ese grado de sorpresa y felicidad.

A mediados de la década de 1980, comenzó la crisis de la historieta de autor europeo. Había durado unos veinte años, con una hipérbole en los setenta, y después se fue en picado. En Estados Unidos pasó algo similar, ¿no? Se producen clásicos, pero no necesariamente era el mejor momento a nivel de ventas. Hay algo ahí que cambia, no sabría decir exactamente por qué, pero coincide con la entrada del *anime* a Occidente. No digo que la industria japonesa debilitara a las industrias nacionales; yo creo que la manera de pensar la historieta se había anquilosado y ya no le hablaba a un público como el que pensaba o quería tener. El manga/*anime* ofreció una opción para mucha gente que la historieta más tradicional ya no podía ofrecer.

La retracción del mercado europeo hizo crujir el mercado local. A todo esto, hay que sumarle la crisis económica hiperinflacionaria de 1989 y las medidas de corte neoliberal, como la apertura del mercado y la desindustrialización. Entonces, tenés un cóctel explosivo porque el desgaste de una manera de contar y una dependencia con Europa se mezclan con medidas políticas que perjudican la competencia y, por lo tanto, dificultan sostener tiradas masivas.

Las revistas, más o menos, aguantaron la primera mitad de los noventa, pero para la segunda mitad el *crack* fue rápido y evidente. En esa liberación de fuerzas de la historieta, se dan varias respuestas que podemos sintetizar en dos: una quería seguir un camino profesional, aunque para eso ahora tuviera que autoeditarse (*¡Suélteme!, El Lápiz Japonés*); la otra se expresó en los fanzines, donde la autoedición era la condición *sine qua non* de esa movida.

¡PIENSEN EN ALGO! SI ME ECHAN, LES VA A FALTAR UNO PARA EL TRUCO
¡ESO YA ESTÁ SOLUCIONADO!
TENEMOS UN NUEVO MIEMBRO
HA
HA
¡PRECISAMENTE AQUÍ LLEGA!
BUENAS!
¡ÉL!
¿TRUQUITO?
¡CÓMO NO!
¡AHORA VEO TODO CLARO!
¡ME TENDISTE UNA CAMA! ¡PERO YO TE LIQUIDO!
¡JA, JA!
GUARDA!
¡OLVIDAS QUE SOY UNA APARICIÓN ESPECTRAL! NO PUEDES DAÑARME
MIERDA!
RING
¡SÓLO ME QUEDA ACABAR CONMIGO!
¡CON ESO NO SOLUCIONAS NADA, Y LO SABES!
CLICK
¡INTENTA REHACER TU VIDA! ACEPTA EL DESTINO CON DISCRECIÓN ¡COMO UN HOMBRE!
ES UNA BASURA TRAIDORA, ¡PERO NO LE FALTA RAZÓN
¡HOY PUEDE SER UN GRAN DÍA!
¡ME GUSTA ESA ACTITUD!
MIREN! UN SATÉLITE, "SPUTNIK" SALIÓ DE SU ÓRBITA, CAYÓ A TIERRA Y ATLASTÓ A UN HOMBRE!
HOY NO DEBÍ SALIR DE CASA!
FIN
¡PORQUERIA!

FIG. 10. Fayó, P. «Porquería», en *Suélteme* 4. Argentina, 1997.

Esto no significa que fueran todos iguales y que todos tuvieran los mismos objetivos. Había gente que quería mostrarse para ser publicada y otra que tomaba seriamente la idea de independencia creativa, pero que no por eso dejaba de lado el diseño y una aproximación lo más profesional posible a lo que se hiciera. Creo que ejemplos como *Catzole* y *Kapop* serían de este tipo. Lo que se compartía era ese principio de querer expresarse y tener derecho a eso, con mejores o peores resultados, pero, en conjunto, colectivamente.

Por supuesto, había peleas y dramas internos —Diego Agrimbau lo recuerda con mucha gracia y precisión—,[3] pero durante esos años de crisis económica y social la idea de la cultura compartida fue una red y un sostén que nos sirvió para mantenernos vivos. Y se expresó así en el mundo de la historieta posindustrial, hasta que internet cambió bastante las reglas del juego. Sin embargo, sigue habiendo eventos y son claves, eso habla de cómo la institucionalización de esos espacios lleva ya veinte años o más. La idea de que internet des-socializa no es falsa, pero tampoco es absoluta: al contacto frecuente, regular y esperado que ofrecen los eventos, se le sumaron las redes sociales para hacer de promoción e información.

No puedo ofrecer números concretos, solo es una sensación, pero creo que en los últimos años la historieta ha ganado público no solo en cantidad, sino en diversidad. Eso no era tan así en los noventa, pero al mismo tiempo fue en ese momento donde se sentaron las bases para lo que iba a venir. La pregunta es: ¿por qué la historieta? Tenía buenas chances de desaparecer para siempre, y, sin embargo, es como la Hidra de Lerna: le cortaron una cabeza y le salieron veinte. Evidentemente, hay algo resistente y hasta primitivo en ese lenguaje, algo que permite refugiarse y comunicarse de una manera muy particular con los otros. Y es un circuito, además, donde dinero hay poco y donde ese lenguaje difícilmente es objeto de vigilancia por autoridad alguna —la cual, a su vez, tampoco hace mucho por la historieta en general—. Yo creo que por ahora, al menos, hay más libertad que en otros lugares de la cultura. Podrá ser precario, pero funciona.

Gerardo Vilches: Me resulta muy interesante vuestra descripción del *crack* de la industria argentina, porque creo que pueden establecerse paralelismos claros con el caso español, a pesar de las divergencias lógicas. Como os comentaba, en España, la escena de las revistas de cómic adulto llega a los años noventa muy diezmada. Como decís, las causas para este declive son muchas; es un error, a mi juicio, buscar explicaciones reduccionistas o unicausales. Para mí, es muy importante entender que el ocio se orienta, durante los años ochenta, a otros medios, principalmente los videojuegos y la televisión —a principios de los años noventa inician su emisión las primeras cadenas privadas, ampliando la oferta televisiva—. Pero, además, hay que tener en cuenta los propios errores cometidos por la industria del cómic español: en lugar de mantener y cuidar una o dos cabeceras, las editoriales lanzaron una tras otra, con el fin de asfixiar a la competencia y copar el espacio de exposición en los quioscos. Faltó también una renovación estética, y se abusó de determinado tipo de material

[3] Gandolfo, A. y Turnes, P. «La historieta es una herida absurda. Entrevista con Diego Agrimbau (1.ª parte)», en *Kamandi* (28 de julio de 2017). Disponible en: http://www.revistakamandi.com/2017/07/28/la-historieta-es-una-herida-absurda-entrevista-con-diego-agrimbau-1ra-parte/

en exceso. El hecho de que los lectores percibieran que en las revistas había solo una parte que les interesaba también los alejó de las mismas: tarde o temprano, el material popular era recopilado en álbumes, que fueron preferidos por muchos. El emporio Bruguera, que había declarado una suspensión de pagos en 1982, vio cómo Ediciones B adquiría su fondo e intentaba reconstruir su universo de publicaciones infantiles y juveniles en 1986, pero no pudo evitar el declive a lo largo de la década siguiente, como tampoco fueron capaces los grandes editores de revistas adultas: Norma Editorial y Toutain. Las únicas revistas que sobreviven al cambio de milenio son *El Jueves*, orientada al humor, y *El Víbora*, que terminará cerrando en 2004. A ellas habría que sumar la autogestionada *TMEO*.

También creo que es importante señalar la competencia que dentro del propio cómic tuvieron estas revistas, y, en concreto, la producción española. Pablo ha señalado, en el caso argentino, la competencia del manga; en España, antes que este suponen una competencia significativa las series de Marvel, que a partir de 1983 serían publicadas por Cómics Forum, un sello de Planeta de Agostini. Por supuesto, hacía años que los superhéroes americanos estaban presentes en el mercado español, como vimos; inmediatamente antes que Forum, Vértice, Bruguera y Surco habían sido las detentadoras de los derechos de Marvel, pero sus publicaciones eran caóticas y de escasa calidad: malas traducciones, pésima reproducción de materiales, manipulación de los mismos… Hasta la llegada de Cómics Forum, ser coleccionista era toda una aventura. Forum respetó el orden cronológico de las series, acreditó a los autores y publicó en un formato un poco más grande que el *comic book*, pero muy similar. Series como *Spiderman*, *Conan el bárbaro* o *La Patrulla-X*, que se contaron entre sus primeros lanzamientos, se convirtieron en superventas, y el número de series en el quiosco se multiplicó exponencialmente, a medida que se afianzaba en el mercado esta propuesta, que gozó de gran aceptación entre el público. Incluso hoy, se sigue hablando de «generación Forum» para referirse a los aficionados que se iniciaron en el medio gracias a esas publicaciones a principios de los años ochenta. Esta oferta se ampliaría con la llegada de Ediciones Zinco, que logró los derechos de DC Comics, y, más adelante, con la propia Planeta, que lanzaría un sello nuevo, World Comics —tras el que estaban, en realidad, los mismos responsables de Forum—, que traería a España series de editoriales como Image, Malibu, Crossgen, etc. Norma Editorial, por su parte, se encargaría de publicar el material de Dark Horse y, posteriormente, del sello Vertigo de DC Comics.

A esto hay que sumarle el primer *boom* del manga en España, que llega, por lo que habéis comentado, un poco más tarde que en Argentina: concretamente, en 1992 aparece la primera edición de *Dragon Ball* de Akira Toriyama, publicada por Planeta de Agostini, que obtuvo un éxito sin precedentes. Planeta y otras editoriales intentaron aprovechar su tirón con otras series de *shōnen* y *shōjo*, pero muchas de ellas quedaron inconclusas porque este primer *boom* evidenció ser, en cierta medida, ilusorio, en tanto que se cimentaba en el éxito abrumador de *Dragon Ball* y en el *anime* que también había empezado a llegar, tanto en televisión como en el mercado de vídeo. Estos mangas, además, se publicaban en un formato que imitaba al *comic book*, algo en absoluto adecuado para su ritmo narrativo. No será hasta finales de la década de los noventa cuando Glénat —la división española del gigante editorial francés— logre implantar el formato de tomo en España, que el manga asentará definitivamente.

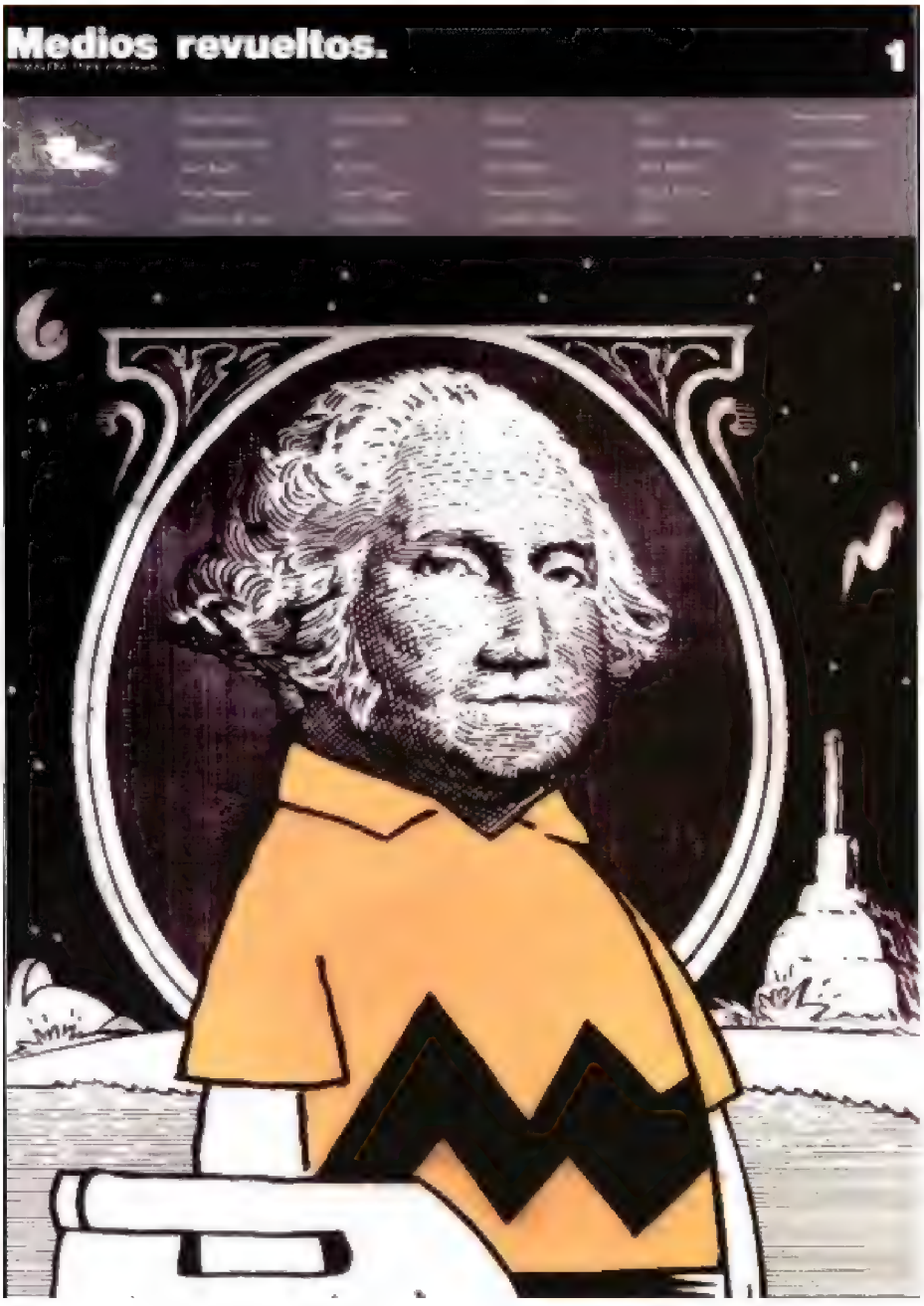


FIG. 11. VV.AA. *Medios revueltos* 1. Madrid, ACMR, 1988.

Con este panorama, no resulta difícil imaginar que los autores españoles quedaron en una situación muy comprometida: con cada vez menos revistas en las que publicar sus series, muchos de ellos comenzaron a publicar en Francia o Estados Unidos, u orientaron su actividad a otros campos profesionales. Como en Argentina, pervivieron un par de revistas profesionales, ya mencionadas, pero también aparecieron otras con una intención más minoritaria, con frecuencia autogestionadas. Fue el caso de *Medios revueltos* (1988-1990), realizada por el mismo equipo responsable de *Madriz* tras el fin de esta, *El ojo clínico* (1996-1997) o

el fanzine *Paté de marrano* (1995-1997) y su sucesor, *Cretino* (1997-2010). A esto hay que sumarle los esfuerzos de editoriales, como Camaleón, que intentaron utilizar el formato de *comic book* para publicar a jóvenes autores españoles, o los de la editorial La Cúpula —responsable de la edición de la plana mayor del cómic alternativo norteamericano en España—, que en su colección Brut Comix publicó varias series de autores españoles. Pero, en líneas generales, el panorama era complicado, y muchos autores que vivieron aquella época aseguran que se vivía con pesimismo, con la certeza, incluso, de que aquello había terminado y la única alternativa era publicar en el extranjero.

Me gustaría que nos detuviéramos un tanto en los procesos de reconstrucción de ambas industrias tras sus respectivos *cracks*, hasta llegar a la situación actual que describía Pablo en su última intervención.

Pablo Turnes: Antes de eso, quiero aclarar algo: en Argentina, primero se conoció el *anime* en los ochenta, con series como *Mazinger Z*, *Heidi* y *Robotech* (*Macross*). El manga comenzó a llegar en los noventa de la mano de las ediciones españolas, como las de *Dragon Ball Z*, y también con ediciones locales de Ivrea, como *Ranma ½*. Lo mismo pasaba con los superhéroes: llegaban los saldos de España con lo editado por Zinco y Forum, junto con las importaciones que venían directamente de Estados Unidos y las ediciones locales de títulos de DC a manos de la Editorial Perfil —nosotros tenemos nuestra *generación Perfil*, de la que fuimos parte—. Cuando en la segunda mitad de los noventa comenzaron a sentirse los cimbronazos que anunciaban la crisis de la utopía neoliberal, se redujeron las importaciones españolas y norteamericanas; en 1995 se cortó abruptamente el plan editorial de Perfil y comenzaron a llegar las ediciones mexicanas de Editorial Vid. Cuando estas ediciones también cortaron su flujo, apareció Planeta DeAgostini, y así hasta el día de hoy, con editoriales como Ovni Press, que edita títulos norteamericanos en competencia con los tomos de Salvat y algún que otro efímero proyecto local.

Pero a lo que voy es que, mientras para el género de superhéroes o el manga uno tenía al menos dos opciones editoriales distintas —entre diferentes países que exportaban su material y las ediciones locales—, las revistas clásicas de historieta argentina desaparecían una atrás de otra: *Fierro* en 1992, *Skorpio* en 1996, Columba quiebra definitivamente en 2001, pero al menos desde 1998 solo republicaba material viejo, ya no podía pagar producciones nuevas. La retracción del mercado local es acelerado y trae como consecuencia un quiebre en la tradición historietística, porque pasa a haber una generación que lee más a Toriyama o a Grant Morrison —por poner dos ejemplos— que a Trillo y a los Breccia. Y, sin embargo, es historieta que se sigue produciendo desde Argentina, aunque con esa mezcla rara que siempre tenemos, de todo un poco: lo local mezclado con Norteamérica, Asia, Europa…

Ahora bien, para saber qué pasó después ya tenemos que hacer un recorte temporal distinto que llega hasta hoy. De hecho, creo que si ya podemos revisar esto como un ciclo es porque toda esa experiencia de los noventa, de alguna manera, cristalizó en cierta institucionalización y, al mismo tiempo, abrió paso a un periodo nuevo por el que estamos atravesando. Es decir, somos el búho de Minerva: podemos explicar las cosas cuando estas han terminado.

Yo propongo el año 2005 como bisagra, cuando aparece el blog *Historietas Reales*. Aquí comienza una dinámica que implica encontrar en internet una herramienta clave para la producción de la historieta de ahí en más. En noviembre de 2006 vuelve a ser publicada la revista *Fierro* de manera mensual, comienzan a armarse y gestionarse espacios donde conviven talleres, artesanías, eventos musicales, feria de fanzines, etc. Y también, sobre todo, una reconstrucción editorial donde ya no tendremos a esas grandes empresas, sino más bien a una serie de emprendimientos independientes, entre publicaciones periódicas y libros, que tienden a unirse en estrategias comunes que les permitan mantenerse en el tiempo y a la vez proponer un plan editorial más ambicioso. En síntesis, un proceso de profesionalización posindustrial.

También se recomponen ciertos lazos europeos, casi siempre con Francia, pero también con Italia en el caso de autores pertenecientes a generaciones anteriores, como Enrique Breccia y Robin Wood, entre otros. Un ejemplo claro es el de Diego Agrimbau, que retoma la tradición del guionista al estilo Trillo y logra publicar varias obras en Francia, las cuales luego son republicadas en Argentina, de manera paulatina y a veces con cierto retraso a la aparición original, pero son publicadas al fin.

Otra cuestión interesante es la recuperación de esa misma tradición historietística que estaba incompleta, porque muchas de las obras nunca se habían publicado en Argentina porque se las había publicado de manera parcial o porque estaban en revistas que tenían ya treinta años. En los últimos diez años, o incluso menos, se produjo una reimpresión de trabajos de los Breccia —Alberto, Enrique y Patricia—, de cosas de Oesterheld, de Trillo, de Muñoz y Sampayo… No sé si llega demasiado tarde o no, la cuestión es que hoy tenemos la posibilidad de leer esas obras, que durante mucho tiempo sabíamos de su existencia, pero se nos hacían inalcanzables.

Y después, como dije, generaciones de nuevos autores. Cambia un poco la brújula de qué significa contar en historieta: hay cosas más autobiográficas, pero sobre todo más personales. Hay gente que hace desde manga y superhéroes hasta otros más inclasificables. Creo que eso es lo mejor: una variedad y una diversidad como nunca las hubo en la historia de la historieta argentina y, posiblemente, latinoamericana. De hecho, hay muchos autores/as de Sudamérica que producen desde Argentina, o que acostumbran participar en una red de eventos donde los Estados suelen tener un rol importante al momento de mantener una regularidad, y eso convive con una movida más independiente donde esos mismos autores están presentes.

Cosas como Comicópolis y Crack Bang Boom en Argentina coexisten con Dibujados, un festival autogestionado. Y hay otros eventos en Chile, Uruguay, Perú, Bolivia, Colombia, con mayor o menor regularidad, donde se cruzan los autores, comparten conferencias, intercambian sus obras y sus dibujos. Yo creo que se ha reforzado —y mantenido— una idea solidaria de la comunidad de historietistas. Esto siempre existió, pero en el marco de una industria. Acá no hay industria, pero sí hay producción y trabajo; todos están entre el mercado y su arte y los circuitos más oficiales y más alternativos, sin que eso tenga que ser mutuamente exclu-

yente. Dentro de esos circuitos se cuenta Europa, con presentaciones de libros en España y Francia, y también el trabajo *for export* a Estados Unidos, desde lo más *mainstream* hasta cosas extrañas, como Fantagraphics publicando *El Eternauta* o autores contemporáneos, como Ezequiel García y Lucas Varela, y según tengo entendido publicarán *Mort Cinder*.

Es un momento extraño y particular que llegaría hasta 2015. El cambio de gobierno y el abandono de ciertas políticas de Estado más proteccionistas o interesadas en estos sectores culturales hacen que, por primera vez en una década, el circuito editorial de la historieta esté frente a un desafío que implica su supervivencia. Se ha llegado a números de producción interesantes —que, por supuesto están alejadísimos en términos cuantitativos de una tirada regular de las antiguas publicaciones masivas, pero que implican a su vez la mayor producción desde el quiebre industrial—, y ahora la pregunta es cómo mantener eso. Es esperable una retracción en el consumo y en la oferta, porque ambas cosas están conectadas.

Habrá que ver qué estrategias en común se adoptan, cuán efectivas son, qué editoriales y revistas sobreviven y cuáles no… Una ventaja relativa es que, a diferencia de los noventa, cuando las importaciones eran muy baratas porque había una paridad peso/dólar, ahora las ediciones extranjeras —en general, españolas— son dos o tres veces más caras que una edición local. Es cierto que nadie en Argentina puede publicar a Ware o Clowes, pero si uno tiene en cuenta que un peso vale veinte veces menos que un euro, eso quiere decir que al precio de tapa de una publicación de La Cúpula —por poner un ejemplo— se le suman el flete y el margen de ganancia de quien lo vende, y a eso se lo multiplica por veinte. El precio no va a bajar de unos $600, mientras que el precio promedio de un libro de historieta local —y con muy buena calidad— está alrededor de $250. Eso permite cierto aire a las editoriales argentinas; habrá que ver cómo lo aprovechan.

Amadeo Gandolfo: Pablo resumió bastante bien lo que sucedió en los noventa, que a menudo son vistos como una verdadera catástrofe por el espectro entero del campo historietístico local, pero que también fueron un momento de experimentación y ampliación. Las revistas y fanzines de corta vida y periodicidad irregular fueron el semillero de un montón de artistas que terminaron siendo parte fundamental del «renacimiento» de la escena a partir del 2005.

Lo llamativo de los noventa fue que aquello que aniquiló en gran parte la industria local —las políticas de importación de material extranjero, superhéroes, manga y ediciones españolas— también permitió, para toda una generación, acceder a la lectura de material en cantidades inusitadas en tiempos preinternet. Eso se refleja bien en las principales revistas del período: tenés *El Lápiz Japonés*, con una fuerte impronta del diseño gráfico, pero también un ojo puesto en la *RAW* de Spiegelman y Mouly; *¡Suélteme!*, que agrupa dibujantes con bastante influencia de los *underground*, de las tiras de prensa norteamericanas más salvajes, pero también del humor gráfico argentino clásico; y *El Tripero*, compuesta por una camada de estudiantes de Alberto Breccia, que ciertamente llevan algo de su impronta, pero la mixturan con el cómic independiente norteamericano en blanco y negro de mitad de los ochenta y principios de los noventa —Burns, Doucet, Clowes.

Es importante también señalar que la crisis que pone fin a una forma de hacer historieta en Argentina es estructural al país. La crisis del 2001 representa un *crack* en más de un sentido, y en el caso de la historieta es un borrón y cuenta nueva en cuanto a las lógicas comerciales, formatos y viejas casas editoras, aunque gran parte de la generación que se crio al calor de esos noventa caóticos siguiera activa luego.

Coincido con la apreciación cronológica al respecto de los inicios de la más reciente etapa de la historieta argentina; 2005 es un buen año para marcar los principios de una incipiente recuperación, que por supuesto no fue ni es lineal ni poco conflictiva. Una buena señal de ello es el lugar contradictorio que ocupa la segunda etapa de la revista *Fierro*: por un lado, es una revista absolutamente central, ya que durante una década fue la única publicación periódica, de aparición mensual y distribución nacional en los quioscos, dedicada a la historieta, que produjo por su misma lógica una gran cantidad de obra nueva; por otro lado, es cuestionada y criticada por su línea editorial, por la repetición de algunos artistas, por sus precios de página y, en definitiva, por su misma centralidad, a la cual se le reclama ser representativa y funcionar como una industria que ya no existe.

Por otra parte, como mencionó Pablo, tenemos la creación y el asentamiento de una variedad de nuevos proyectos editoriales que apuestan por el libro como contenedor privilegiado de la historieta, y que buscan generar catálogos robustos que se vendan de forma perenne en dos grandes *outlets*: las comiquerías[4] y los eventos. Muchas de estas editoriales se manejan de forma seria y concienzuda, generan vínculos duraderos con los artistas y existen más como cooperativas horizontales que en la estructura piramidal de antaño.

La comiquería es otro fenómeno que se asienta de forma definitiva en los noventa en Argentina, parte de ese proceso de importación contradictorio, y que muta en los dos mil para convertirse en un engranaje de la «industria» local. Si bien en los noventa la comiquería era básicamente el sitio de lo europeo, norteamericano y japonés, la mayoría de los locales existentes en la actualidad mezclan alguna proporción de cómic *mainstream* o *indie* con las producciones locales. La gran cantidad de publicaciones —alrededor de doscientos libros por año en los últimos dos o tres años— además garantiza y reclama un lugar en las repisas. Asimismo, muchas comiquerías de Buenos Aires se han convertido en centros de actividad, con presentaciones de libros, talleres, fiestas y otras situaciones de sociabilidad.

Los eventos, por su parte, proliferaron y, al igual que en los Estados Unidos, son muy necesarios para la economía de la escena. Las editoriales intentan cronometrar sus lanzamientos con los mismos, y pueden llegar a hacer una diferencia gracias a ellos. En los últimos años, algunos de ellos han sufrido un proceso de reconversión y crisis que lleva a preguntarse por la posibilidad de sostenimiento de este circuito económico y social.

Ante esto, también se presenta la cuestión de la audiencia. Pareciera que, de algún modo u otro, (casi) todo participante de la audiencia de la historieta argentina es a la vez un pro-

[4] Librería especializada en cómic.

ductor o actor de la misma. El viejo sueño del lector pasivo ha muerto, y eso se refleja no solamente en la continua aparición de nuevos artistas producto de talleres, de la lectura y de la escena fanzinera —que es enorme y variadísima—, sino también en las batallas intestinas que se siguen sosteniendo, a veces con niveles de histeria bastante altos, alrededor de lo que es bueno y malo, la definición de lo que debería ser la historieta y las mejores prácticas comerciales para la misma.

Algunas cuestiones se mantienen sin respuesta. Por un lado, la excesiva concentración de la escena alrededor de Buenos Aires, un problema que no es exclusivo de la historieta y que responde a las características centralizadoras de nuestro país. Hubo y hay escenas y editoriales importantes en Córdoba y Rosario, que agregan una necesaria variedad; también hay grupos en el Sur del país. Pero Buenos Aires sigue siendo una cabeza de Goliat en la cual convergen necesariamente los eventos, las presentaciones, los éxodos de artistas, por lo que armar algo desde «el interior» es a veces remar contra dificultades mucho más grandes que en la capital.

Otro dilema irresuelto es la relación del cómic con las artes plásticas y con aquellas definiciones que lo violentan. La aparición de artistas muy jóvenes que dinamitan la narrativa y las técnicas, y que expresan voluntariosa ignorancia de los códigos e historia del cómic, ha despertado debates acerca de su valor, de la caracterización de su obra como historieta y de su adhesión a largo plazo a la forma. En algunos casos, los cuestionamientos parten de una posición que encuentra en el conocimiento y respeto a la historia del medio un resarcimiento frente a la (casi) inexistencia de recompensa económica. «Ya que no hay plata, al menos hay que respetar la historia de esta forma que hacemos desde el corazón».

Asimismo, un fenómeno muy reciente y muy esperanzador es la aparición de corrientes feministas y *queer* en la escena local. Autodefiniéndose de manera frontal y tematizando su experiencia personal, organizando eventos, mesas y publicaciones que dan visibilidad al colectivo y atrayendo a franjas de audiencia que hasta ahora se habían mostrado poco interesadas, este movimiento da pistas sobre una nueva revitalización siempre en marcha.

A esto se suman los fenómenos de ediciones extranjeras de material y de visitas de autores y editores a Argentina en diferentes eventos, que parecen interesarse y fascinarse por la escena local, quizás ayudando —quién sabe si es así y cuánto— a generar una mayor conciencia global de una «escuela argentina».

En definitiva, muchas cosas están pasando, muchas publicaciones, mucha efervescencia, pero con la pregunta repetida todo el tiempo de para quién, de cómo aumentar y preservar el público; y con el miedo usual de todo emprendimiento cultural en Argentina a que una nueva crisis económica obligue a comenzar todo desde cero o deje lo existente en una situación precaria. Pero las voces, las ideas y los estilos que se encuentran activos y proliferan, creo, no tienen nada que envidiarles a las escenas mucho más grandes, como la de Estados Unidos o Canadá.

Gerardo Vilches: Veo muchos puntos en común entre España y Argentina, por lo que describís, en el siglo XXI. Quizás, en el caso español, los indicios de recuperación del sector

se dejaron notar un poco antes, cuando, en un panorama dominado por las ediciones de material foráneo, aparecen algunas nuevas editoriales que apuestan por el formato de libro. De Ponent (1998-2016), Sins Entido (1999-2014) y Astiberri (2001-) son de las primeras que se deciden a arriesgar con este «nuevo» formato, que parecía querer rescatar del conformismo del modesto cómic grapado dirigido a librerías especializadas. Desde entonces, se ha experimentado una ampliación del público lenta, con altibajos, pero creo que constante. El cómic ha comenzado a venderse también en grandes cadenas y en librerías literarias, han ido apareciendo becas y ayudas institucionales —demasiado escasas aún—, se han programado exposiciones en museos de arte, los medios de comunicación han prestado cada vez más atención al sector… Y la producción española ha crecido mucho en estos diecisiete años, gracias a la apuesta por parte de las editoriales mencionadas y otras que han ido apareciendo por el camino, así como algunas históricas como La Cúpula, Glénat —ya desaparecida— o Norma Editorial. Poco a poco, se ha perdido el miedo a publicar libros de gran formato, así como a reeditar, mantener en catálogo los títulos… Se ha ido adoptando el modelo literario, en suma, con la novela gráfica como el estándar de publicación profesional, aunque existen también pequeñas iniciativas que publican aún material en *comic book*.

Paralelamente a ese resurgimiento del sector a través de estas coordenadas que acabo de explicar, también se ha incrementado mucho la cifra de autores que trabajan para las grandes industrias estadounidense y francobelga, pero también la de aquellos que se autoeditan o trabajan en proyectos pequeños, que se mueven en internet y en el creciente circuito de ferias alternativas a los grandes salones del cómic de modelo tradicional.

El fenómeno que comenta Amadeo, de la irrupción de un grupo de artistas que comienzan a hacer cómic sin conocerlo en profundidad, también está sucediendo aquí: jóvenes autores y autoras, muchas veces procedentes de Bellas Artes, que comienzan a hacer fanzines o a publicar con editoriales pequeñas tras haber leído muy pocos cómics o, incluso, haberse iniciado en el medio en la edad adulta —en contraposición al típico dibujante que leía tebeos desde pequeño—. En consecuencia, no sienten que deban nada a la tradición, ni aspiran a incorporarse a una industria con la que no se identifican y que, además, se encuentra en un momento de crisis. Pienso que todo esto, en realidad, responde a una tendencia internacional; de hecho, este tipo de dibujantes suelen estar en contacto con colectivos y artistas de otros Estados.

El caso español, desde mi punto de vista, también responde a lo que habéis apuntado: aunque, desde los años noventa, haya experimentado un crecimiento innegable, las ventas no son aún suficientes como para que una parte significativa de los autores puedan vivir de sus libros. Esto, que, por otra parte, es común a escritores, músicos o actores, se ha convertido en mantra, a pesar de que sí existen muchos profesionales que, alternando el cómic y la ilustración, logran ganarse la vida. Hay que tener en cuenta, en todo caso, la crisis económica brutal que experimenta España desde 2008, aproximadamente, que cortó en seco la progresión del sector y frenó las ayudas institucionales. Estamos, en mi opinión, en un momento artísticamente extraordinario. Nunca ha habido tanta variedad estilística ni tanta calidad, ni oportunidades de publicación en cualquier tipo de formato o circuito. El reto ahora, como

FIG. 12. García, S. y Olivares, J. *Las meninas*. Bilbao, Astiberri, 2014.

en el caso argentino, supongo, es que el público crezca poco a poco: llegar definitivamente, en suma, a ese «lector pasivo» que menciona Amadeo.

Amadeo Gandolfo: Como reflexión de cierre, solamente me interesa destacar la resiliencia de ambas escenas. Que hoy en día alguien se dedique a hacer historietas es un poco una locura y un milagro. Y a la vez hay algo irresistible que sigue consiguiendo que se hagan historietas. Coordinamos una mesa recientemente en el Festival Fanzín, un evento realizado en el Centro Cultural Rojas, y tanto los artistas que se habían iniciado en los ochenta,

FIG. 13. Luque, M. *La mano del pintor*. Buenos Aires, Editorial Sigilio, 2016.

como en los noventa o en los dos mil, destacaban algunas cosas: por un lado, la importancia del recurso a la autoedición como una forma de obtener libertad, pero también como una especie de último salvo frente a la inexistencia de estructura; y, por otro lado, cómo se reacomodó la industria alrededor del libro, con editoriales que surgieron justamente al calor del colapso, aprendiendo en el largo plazo las lecciones que les sirvieron a los fanzines y las ediciones autogestionadas. Y, a la vez, en la feria que sucedía afuera del auditorio había una barbaridad de publicaciones independientes, realizadas con una multiplicidad de formatos y estilos, por un montón de artistas que apenas sí conocíamos. A lo que voy es que todo puede ser de una fragilidad enorme, y el nuevo paradigma en el que no existen redacciones, revistas, plazos de entrega y remuneración fija aún hoy, veinte años después de su lenta imposición, todavía desconcierta, pero pareciera que, sin embargo, hay suficiente efervescencia y, sobre todo, atractivo en la producción y la superficie de la historieta para seducir a una horda diversa de dibujantes.

Pablo Turnes: Totalmente de acuerdo. Uno se da cuenta de que el festival es una especie de organismo, fluye, tiene diferenciales —una charla, un DJ, la feria en sí, la gente tomando cerveza, todo en simultáneo—. Y si pasa eso es porque la historieta está viva, tal vez más viva que nunca. Creo que hay que historizar esas experiencias para que no se diluyan en

FIG. 14. Juan Vegetal. «Mil años después». Rosario, 2016.

solo eso y ya, una especie de *souvenir*. Hay una historia, una cadena de cosas que se han ido sucediendo y que en algún punto están conectadas. Tal vez esa sea nuestra contribución: historizar. Entender lo que hicieron los otros antes que uno nos permite defendernos en momentos en que no solo hay que sobrevivir, sino aprender a hacer mejor las cosas. En eso estamos.

CuCoCrítica

Sadbøi

Berliac

Sapristi, 2017

Démosle un par de vueltas a una pregunta menos intuitiva de lo que parece: ¿nacemos en una cultura o acabamos adoptándola? Por lo general, se suele pensar lo primero. Que, al nacer españoles, argentinos o japoneses, viviremos una serie de vivencias que nos harán cercanos a otros que hayan nacido españoles, argentinos o japoneses. Pero, ¿hasta qué punto es eso cierto? En la era de la globalización, tras setenta años de colonialismo cultural estadounidense y ya con varias generaciones de nativos digitales, ¿podemos seguir diciendo que hay fronteras claras entre unas y otras culturas?

Démosle otra vuelta de tuerca. Y los inmigrantes, ¿a qué cultura pertenecen? ¿A la original o la de su adopción? ¿O acaso tienen ambas? Porque esa es la pregunta esencial que se hace Sadbøi: dónde yace la identidad. La cultura de cada cual.

Siguiendo la historia de Sadbøi, joven inmigrante que huyó de su país de origen a causa de la guerra y que es convertido en un mono de circo por quienes quieren ayudarle en su país de recepción, vemos cómo pasa de ser la gran esperanza de los programas de integración del primer mundo a criminal y finalmente artista, todo mediado por exactamente lo mismo: la incapacidad de nadie de escucharle. Todo cuanto ocurre en la vida de Sadbøi es por lo que los demás creen que es. Víctima para quienes se consideran de izquierdas, verdugo para quienes se consideran de derechas, nadie se para a hablar con él. A lo largo de las más de cien páginas del cómic, Sadbøi se nos muestra como un lienzo en blanco donde cada cual ve lo que quiere. Una víctima de la guerra. Un criminal horrible. Un artista brillante. Un simple chorizo venido arriba.

¿Y cuál de todas ellas es verdad? Pues, según nos da a entender Berliac, todas y ninguna.

Al igual que la *performance* que articula todo el cómic es interpretada alternativamente como crimen y como obra de arte, el propio cómic deja abierta a la interpretación cualquier conclusión al respecto. ¿Cuáles son las intenciones de Sadbøi? ¿Es malvado, solo está trau-

matizado o tal vez es que, como cualquier otro ser humano, solo es demasiado complejo como para pretender ajustarlo al limitado espacio de los arquetipos?

Porque si algo es Sadbøi, tanto el cómic como el personaje, es la demostración de cómo solo vemos lo que queremos ver. Cómo nos importan más nuestros ideales, nuestros prejuicios ideológicos, que bajar al barro y encontrarnos con todos los matices y dificultades que implica tratar con las personas. Ya no digamos con cosas tan complejas como la guerra, el crimen o el arte.

En cualquier caso, eso no es lo que más llama la atención de *Sadbøi*. No a primera vista. Ese honor recae sobre su dibujo, claramente manga. O si queremos ser exactos, *gekiga*.

Siendo el *gekiga* aquel manga que, a mediados de los setenta y aprovechando la coyuntura particular del alquiler de manga, decidió abordar historias más adultas con un estilo de dibujo más crudo, *Sadbøi* puede considerarse una refrescante aproximación al mismo. Si es que no una actualización. Pues, si bien su estilo puede recordar al trabajo de artistas como Yoshihiro Tatsumi o Hiroshi Hirata, no es menos cierto que también tiene un estilo más redondeado, más *cartoon* y amable, que parece remitir, especialmente en algunas viñetas muy específicas donde abraza las mecánicas más puras del terror, a autores como Hideshi Hino.

Pero esa influencia no se limita a lo gráfico. El énfasis en los aspectos biográficos, en los personajes y en sus cuitas realistas también se circunscriben dentro de las mecánicas del *gekiga*.

¿Significa eso que *Sadbøi* es una novela gráfica? Novela gráfica en el sentido de cómic intelectual, psicologicista y con énfasis en el día a día de sus personajes. En realidad, no. Su herencia manga, su énfasis particular por la historia y su interés por abordar temas complejos desde ese delicado equilibrio entre el puro entretenimiento y la profundidad enterrada poco profundo para quien la busque, lo hace estar más cerca de la polivalente narrativa japonesa que de la, en ocasiones, demasiado polarizada narrativa occidental.

A fin de cuentas, aunque la industria cultural occidental parezca no haberse dado cuenta aún, un cómic puede ser divertido y profundo a la vez. No tiene por qué elegir entre ambos.

Eso lo sabe bien Berliac. Lo demuestra en *Sadbøi*. Pero, a fin de cuentas, todo su cómic exuda japoneidad por todos los poros. Tanto en términos de dibujo como de diseño o narrativa, todo nos remite hacia la lógica propia del manga. Pero, ¿acaso es posible que pueda hacer manga alguien que no sea japonés? Parece ser que sí. Que es posible adoptar una cultura en la cual no se ha nacido.

Algo que no hace sino más grande aún el potencial de Berliac. ¿A dónde evolucionará a partir de *Sadbøi*? Porque si no hay límites para adaptar lógica cultural alguna, ¿qué le impide seguir sumergiéndose en lo japonés o abordar otras formas? Tal vez nos sorprenda. O tal vez solo siga ahondando en esas raíces niponas. Quién sabe. Pero lo que sí podemos saber

con toda seguridad es que, pese a quien pese, *Sadbøi* es uno de los cómics más sugerentes de los últimos años.

Álvaro Arbonés

Álvaro Arbonés (Zaragoza, 1988) ha estudiado Filosofía en la Universidad de Zaragoza. Escribe crítica cultural en varios medios de Internet (Entrecomics, Mondo Pixel, Miradas de Cine, Studio Suicide). *Fue uno de los ganadores del Primer Premio Internacional de Lectura Literaria y también uno de los ganadores del Premio Ariel mejores blogueros jóvenes de ensayo.*

¡Maldito Allende!

Jorge González y Olivier Bras

ECC, 2017

En septiembre de 2013, y con cubierta de Gipi, aparecía el primer número de la revista de información *La Revue Dessinée*, una publicación trimestral de actualidad compuesta por investigaciones periodísticas en viñetas. Era uno de esos proyectos que solo pueden darse en mercados editoriales fuertes, como el francés, y que tras cuatro años de recorrido se ha consolidado con una tirada de alrededor de veinte mil ejemplares y con unos seis mil abonados. Para aquel número de estreno se presentaron reportajes acerca de temas tan variados, como el fenómeno de los «cuarenta aullantes», que es el nombre que reciben los vientos que corren entre los paralelos 40 y 50, o como las polémicas explotaciones de gas de esquisto en Québec. Con un nivel medio más que interesante, destacaba, por encima de todas, una historieta del corresponsal francés Olivier Bras y del dibujante argentino Jorge González —«Allende, le dernier combat»— centrada en las últimas horas de Salvador Allende como presidente de Chile y en la toma del Palacio de la Moneda por parte de los militares, episodios de los que, por entonces, se cumplían justamente cuarenta años.

En ese breve cómic, el papel de narrador lo ejercía un miembro de la guardia personal de Allende. Pese a que dicho personaje era ficticio, todo lo que explicaba trataba de ser lo más fiel posible a la realidad. Para lograrlo, Bras y González se basaron en cualquier fuente útil y fiable, consiguiendo dar forma a un retrato fidedigno de cuanto pudo suceder aquel día. Iniciaba su relato paseando por las salas del edificio el martes 11 de septiembre de 1973, mientras describía el ambiente que se vivía en el interior del mismo a primera hora de la mañana. Sin embargo, llega un punto en el que los acontecimientos se precipitan y se confirma la colaboración en el golpe del ejército, comandado por el general Augusto Pinochet, a quien se creía fiel al gobierno. A partir de ese instante, empiezan a alternarse los escenarios, variando entre las acciones destinadas a ocupar el palacio y la resistencia opuesta desde dentro. El desenlace llegaba, por supuesto, con el suicidio del presidente. «Pagaré con mi vida la lealtad del pueblo», había dicho, y así lo hizo.

Con el tiempo, aquellas intensas dieciséis páginas —que habíamos tenido la ocasión de leer en castellano gracias a la revista bonaerense *Orsai*, que las incluyó en su penúltima entrega— han crecido por voluntad de sus autores, hasta convertirse en un álbum de 144, extras y portafolios incluidos. Efectivamente, *¡Maldito Allende!* ha tomado forma alrededor de ese núcleo, a partir de él, como una bola de nieve que crece al descender por la ladera —una metáfora visual muy de tebeo, hay que reconocerlo—. Por supuesto, esa génesis, esas planchas originarias, se han visto obligadas a mutarse, los textos se han cambiado, igual que el orden de algunas viñetas o el tamaño de otras para resultar coherente con el resto de la obra. La razón es lógica, el protagonismo ahora ya no recae en aquel guardaespaldas anónimo, sino que es plenamente compartido entre tres figuras, las de Allende, Pinochet y Leo, un joven chileno que retorna al país en las fechas en que el dictador fue retenido en Londres como consecuencia de un proceso penal en su contra diligenciado desde España.

Se pretende que este último, hijo de pinochetistas exiliados laborales en Sudáfrica, actúe como hilo conductor de la novela, y que sus descubrimientos del pasado sean también los de los lectores. Aunque, hasta cierto punto, su presencia es caprichosa, si se limita a actuar de agente introductor el invento llega a funcionar, básicamente porque, poco a poco, se va diluyendo, de manera afortunada y obligatoria, en lo que de verdad importa: los actores y hechos históricos. La comparecencia de Leo no es molesta, es simplemente accesoria, pues la propia realidad es lo suficientemente emocionante y turbadora como para captar toda nuestra atención. Las biografías del presidente y del comandante en jefe, convertidos con el tiempo en mutuas contrapartidas, se dibujan en paralelo hasta confluir, al principio de manera tangencial, y, después, frente a frente. Personalidades que poseen tal cantidad de matices, de vivencias, que se erigen por sí mismas en caracteres de peso sumamente atractivos para cualquier tipo de narración, siempre y cuando se sepan manejar.

Existía un riesgo enorme de caer en la simplificación maniquea, de personificar todos los males en Pinochet y de presentar a Allende como una efigie sin mácula. No obstante, el oficio se ha impuesto por encima de cualquier veleidad sentimental, e incluso de tendencias ideológicas personales, y tanto Bras como González han intuido cuál debía ser su cometido. Son simples transmisores, cronistas de unos sucesos concretos, que no entran a interpretar. No hay opinión, sino investigación y recreación, clara y sintética, de un contexto y de una coyuntura determinada. Demuestran con creces que la historia contemporánea de Chile puede entenderse a la perfección a través de la evolución de dichas figuras. Uno y otro representaron, y lo siguen haciendo, si no dos bandos, sí dos formas diferentes de comprender la realidad política y social de su país, y de plantear las soluciones para transformarlo, una democrática, arriesgada y endeble, necesitada, por esa misma condición, de consenso y amplio apoyo popular, y otra autoritaria reforzada por intereses foráneos. Un conflicto que se venía repitiendo en el subcontinente sudamericano desde inicios del siglo xx, más todavía desde el final de la Segunda Guerra Mundial.

Esa complejidad expositiva contagia asimismo al trabajo de Jorge González, un dibujante superlativo, que traza unos perfiles de Pinochet y Allende no solo fieles a la realidad, sino coherentes con el propio tono del cómic, con la reconstrucción que ellos han decidido ela-

borar. Su habilidad en el manejo de diferentes técnicas hace crecer la historieta, que baila entre el naturalismo y la abstracción con absoluta fluidez. Hay páginas repletas de pequeños paneles que dejan paso a otras con una sola ilustración. Hay cuadros oscuros rayados con un lápiz furioso, que dan entrada a bocetos a tinta moteados de notitas a modo de bocadillos. Hay rostros desfigurados con cuatro rayas, con correcciones pegadas encima, que anteceden a primeros planos de base fotográfica. Hay recortes de periódico, capturas de pantalla, portadas de revistas, carteles electorales, pasquines, reproducidos sobre papel marrón, que rompen el discurso de las viñetas y sirven de transición entre escenarios diferentes. Hay, resumiendo, variaciones dialectales de un mismo lenguaje, rico y aprovechado a conciencia.

A diferencia de libros más personales, caso de *Fueye* o de *Dear Patagonia*, o de sus tebeos con Horacio Altuna, en *¡Maldito Allende!* González podría haberse visto constreñido por las exigencias de la veracidad. El margen de maniobra estaría entonces limitado, condicionado por numerosas circunstancias. Si ha sido así, hay que aclarar que no se nota lo más mínimo. Su estilo es el mismo, su grafismo igualmente emancipado, moviéndose con total independencia sin por ello traicionar lo acaecido hace casi medio siglo.

¡Maldito Allende! es, concluyendo, un ensayo en forma de cómic, novelado por momentos, que está basado en una prolongada y seria investigación. Es directo, reflexivo y analítico. En sus objetivos es asimilable a las monografías de Patricia Verdugo (*La Casa Blanca contra Salvador Allende*) o de Óscar Soto (*El último día de Salvador Allende*), con el añadido de que crea una nueva y arriesgada iconografía de esa realidad.

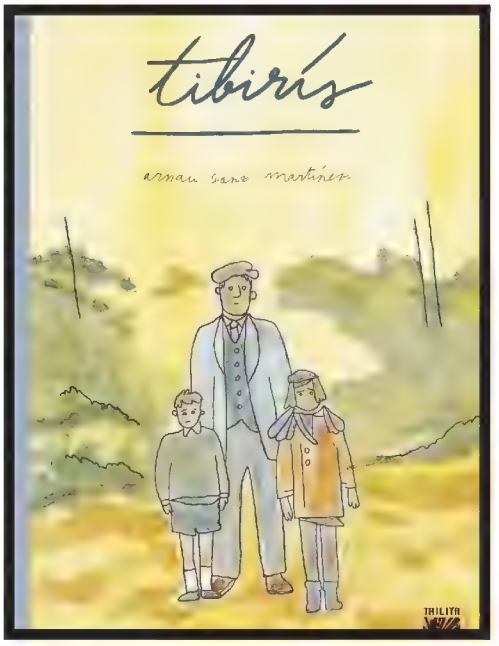
Óscar Gual

Óscar Gual (1973), bibliotecario de profesión, viene colaborando en diferentes medios especializados en el mundo del cómic como Tebeosfera *o* Entrecomics. *Es, además, autor del libro* Viñetas de posguerra: Los cómics como fuente para el estudio de la historia (2013).

Tibirís

Arnau Sanz

Trilita Ediciones, 2017



Decían Jorge Semprún y Elie Wiesel, en su diálogo con motivo de los cincuenta años de la liberación de los campos de concentración nazis, que es más fácil hablar con los nietos que con los hijos. Tal vez se deba a que la transmisión de los hechos traumáticos por parte de los abuelos ha sido tan afectiva e íntima —más que con la generación de los hijos, que aprendió a callar y a no preguntar— que para los nietos parecen constituir sus propios recuerdos. Esta especial relación entre ambas generaciones se ha desarrollado muy particularmente gracias a la época de «la conmemoración» en la que nos encontramos, cuyo vínculo con el pasado y la memoria ha planteado multitud de debates y reflexiones que colocan en el centro del discurso la voz de los sujetos silenciados por la historia tradicional y oficial. Junto a la inevitable desaparición progresiva de los testigos directos, el interés por conocer la memoria traumática está llevando a los hijos y a los nietos a recuperar y reconstruir la memoria colectiva, y a pensarla socialmente, con una mirada más amplia que, además, apela al recuerdo y a la reparación desde la búsqueda identitaria en la memoria familiar, marcada muchas veces por el miedo, el secreto y el olvido.

Tibirís, del catalán Arnau Sanz, es un magnífico ejemplo de todo esto. El autor de *Llavaneres* (De Ponent, 2015) y *Tito* (AIA, 2016) recopila en su último trabajo la historia familiar a través de una serie de anécdotas dispersas, contadas por sus abuelos en conversaciones cotidianas alrededor de la mesa. El acto de guisar, las recetas y la propia cocina, como espacio femenino por antonomasia, conforman un cierto hilo conductor del presente —frente al hilo conductor en el pasado, Tibirís— en una historia donde el autor ha querido trabajar especialmente con los recuerdos evocados por su abuela, Paquita, que, junto a su tío Tibirís, es la verdadera protagonista.

Sanz propone una representación del testimonio desde la subjetividad, no solo de quien cuenta sus recuerdos, sino también de quien los escucha, que al no vivir los sucesos narrados tiene, por tanto, que imaginarlos. «Sinceramente, se me hace difícil suponer cosas sobre gente que solo he conocido a través de mis abuelos de noventa años». El autor expresa

sus dudas, y nos interpela a nosotros como lectores, acerca del porqué de determinadas actitudes, en un constante diálogo con el pasado a través del cual se cuestiona nuestro propio presente. «¿No es lo que hubiéramos hecho todos?», nos pregunta a raíz de saber que, en casa de su abuela, las mujeres solo comían si del plato de su bisabuelo sobraba comida. «Yo me imagino que siempre sobraba algo para ellas». De este modo, el autor apela a las emociones que genera el recuerdo mediante la interactuación de la narración de los testigos con sus propios pensamientos. Esta subjetividad se ve reforzada gracias al estilo de dibujo esquemático y al uso del color, a base de acuarelas azules con diferentes tipos de pinceladas, muy libres y espontáneas en algunos casos, lo que da como resultado un interesante ejercicio de plasmación de lo que podría ser la forma de recordar, en ocasiones nítida y otras veces más brumosa. Arnau Sanz juega con la fragmentación de la memoria a través de los espacios en blanco del recuerdo y del planteamiento de la historia como una conversación real e informal, donde los temas van y vienen sin un orden preciso ni aparente, tan solo guiados por la presencia intermitente de Tibirís entremezclada con las experiencias personales de Paquita.

«Mi abuela dice que es tonta [...] que solo sirve para las cosas de casa», nos cuenta Sanz, en una especie de mantra que muchos de nosotros hemos escuchado de boca de nuestras propias abuelas, víctimas de las marcadas diferencias de género —intensificadas con el nacionalcatolicismo franquista— y del analfabetismo, muy superior en las mujeres durante buena parte del siglo xx. Sin embargo, «tu abuela es tonta, pero cosía muy bien», afirma Paquita desde el orgullo que siente por destacar en aquello en lo que se le ha permitido. Así, a través de sus recuerdos y experiencias, viajamos a la cotidianidad de muchas mujeres de su generación, provenientes de familias humildes, sin acceso a los estudios y trabajadoras desde muy niñas, hasta la llegada de su enclaustramiento en el hogar al contraer matrimonio. Nos hace partícipes del miedo a los curas, del baile como antesala del primer beso, de la despedida del trabajo y hasta de la valentía para conseguir anticonceptivos mucho antes de su legalización. Sobresale el modo en el que Arnau consigue que toda esa cotidianidad se vuelva verdaderamente extraordinaria, como ocurre al contar la llegada de la primera menstruación de su abuela: sin metáforas, sin dramas, sin explicaciones innecesarias; con una naturalidad que sorprende e impresiona, pero que, en el fondo, se agradece.

La historia de sus abuelos se ve salpicada por continuas referencias y recuerdos sobre Tibirís, quien, de un modo u otro, encarna esos miedos, secretos y olvidos de tantas memorias familiares desde la Guerra Civil. Tibirís, tío de Paquita, fue un hombre homosexual durante los oscuros años de la posguerra, que «se cocinaba en un pequeño hornillo en su habitación». Esa imagen, la de alguien que come al margen del resto de la familia, en el espacio íntimo y personal que es su cuarto, es la que da pie a Sanz para rescatar su figura. A pesar de que su nombre da título al cómic, lo que averiguamos de él es más bien fruto del desconocimiento acerca de sus vivencias y experiencias, y, sobre todo, de sus emociones. Los recuerdos de Paquita hablan de un hombre «limpio», «muy cariñoso», «sin pluma»; un joven que iba a cabarés clandestinos donde se juntaba con otros gays, y que disfrutaba de ir a los hospitales a cantar a los enfermos. Resulta un tanto paradójico, por cierto, que Tibirís aparezca cantando coplas de Concha Piquer, diva mimada del franquismo, cuya rela-

ción con Miguel de Molina, exiliado precisamente por homosexual, fue de fuerte rivalidad. Al mismo tiempo, entrevemos a un hombre tímido, discreto, con una relación familiar complicada debido a una condición sexual de la que, sin embargo, no alardea. Desconocemos su vida hasta los últimos años, vividos en una residencia donde no se sentía del todo cómodo. Así, la vida de Tibirís queda marcada por el miedo a la represión, el secreto derivado en discreción por su homosexualidad y el olvido de su propia existencia.

Tibirís no es un cómic histórico ni una biografía, sino un ejercicio profundo de comprensión sobre el funcionamiento de la memoria y el testimonio oral. Su objetivo no es transmitir los hechos *tal cual fueron* —si es que eso se puede lograr, acaso—, sino reflexionar acerca de la relación entre la realidad, el recuerdo y el olvido a través de historias personales e íntimas que, necesariamente, se ven filtradas por su propia visión desde el presente. Se trata, al fin, de un emocionante homenaje a todas las abuelas y abuelos que han hecho de su memoria un lugar donde habitar con sus nietos.

Elena Masarah

Elena Masarah (Zaragoza, 1984) es licenciada en Historia y máster en Historia Contemporánea, está especializada en Historia de las mujeres en la España del siglo xx *e investiga sobre género, cómic y feminismo. Es socia del Seminario Interdisciplinar de Estudios de la Mujer (SIEM) de la Universidad de Zaragoza y de la Asociación de Críticos y Divulgadores de Cómic (ACDCómic).*

Hitler

Shigeru Mizuki

Astiberri, 2017

Al hablar de un personaje como Adolf Hitler nos pueden venir muchos adjetivos a la cabeza. Monstruo. Líder. Tirano. Genocida. Si elaboráramos un poco más, podríamos hablar de pintor frustrado, adicto a las drogas o figura histórica por excelencia con una flor en el culo. Pero la palabra que jamás ha utilizado nadie para definirlo es mono. Nadie, más allá de su familia cuando era un bebé. En cambio, si hablamos del Hitler de Shigeru Mizuki, es imposible que no salga esa palabra media docena de veces.

Shigeru Mizuki es una rareza. Habiendo participado en la Segunda Guerra Mundial, contraído la malaria en Nueva Guinea y perdido el brazo izquierdo (siendo zurdo) en un bombardeo de los aliados, tras acabar la guerra decidió volver a Nueva Guinea, solo para encontrar que la ocupación de Japón y el hecho de que su hermano mayor fuera ejecutado por crímenes de guerra hicieron imposible ese último sueño de Mizuki. Algo que le hizo trabajar en diversos oficios a lo largo de más de diez años. Pero, en toda su rareza, Mizuki acabaría debutando como autor de manga en 1957, cuando ya contaba con treinta y cinco años y solo tenía el brazo con el que no era diestro.

A partir de entonces ya no paró de dibujar. Abandonando pronto los principios del dibujo americano con el que debutó, no tardaría en adoptar el estilo con el que ha pasado a la historia: dibujos redondeados, rostros muy expresivos y una perfecta combinación de personajes *cartoon* con fondos repletos de detalle y realismo.

Y eso es lo que hizo en su biografía de Hitler. Un personaje *cartoon*, expresivo, mono, para un (tras)fondo repleto de detalle y realismo.

De hecho, si obviamos su excelente portada, eso es algo muy llamativo del manga. Tras empezar con fondos muy detallados, pasando de los campos de exterminio a un desfile nazi, todo ello trazado con enfermiza precisión —algo evidente en cómo se recrea en los detalles de la arquitectura, especialmente de columnas y baldosas—, el protagonista de la historia no aparece hasta la antepenúltima viñeta del primer capítulo. Y cuando lo hace, no lo hace de

un modo imponente. No es como los pelotones de fusilamiento, dibujados como hombres de aspecto realista a punto de fusilar a adorables rebeldes franceses de formas rechonchas, ni tampoco como las calles de París, espectaculares en toda su atención. No. Hitler es un monísimo cabezón de gesto expresivo.

Esa es la carta de presentación de Mizuki. Tras un prólogo repleto de detalles y contrastes, la cara de Hitler convertido en un diseño digno de un adorable peluche.

Solo con eso ya debería quedarnos claro que esta no es una biografía al uso. Ni lo pretende. Mizuki quiere retratar a Hitler, el ser humano, en toda su grandiosidad y ridiculez. Por eso le sigue en sus momentos álgidos, en sus momentos más bajos, pero siempre pone atención plena cuando, en apariencia, no está ocurriendo nada. Cuando Hitler puede dejar de ser el *Führer,* el hombre del cual está enamorado todo un país, para poder ser Adolf, el ser humano con sus vicios y virtudes.

A ese respecto, no solo juega a su favor su perfecto contraste entre lo detallado de los decorados y lo sencillo de sus personajes, sino también la intromisión de breves momentos documentales.

Sin durar más de una o dos viñetas, a lo largo del manga hay enormes elipsis que van poniéndonos en situación de cómo se sucede la guerra. Qué se ha invadido, qué se ha ganado y qué se ha perdido se resuelve con una viñeta elegante, cuatro frases y, de vez en cuando, con Hitler haciendo algo simpático, divertido o directamente idiota. O que lo sería de no ser porque es el modo de Mizuki de intentar rebajar la tensión ante el hecho evidente de lo que está ocurriendo: ese hombre tan gracioso es Adolf Hitler. Y está intentando conquistar el mundo.

Eso puede hacernos pensar que Mizuki es equidistante a la hora de juzgar a Hitler. Pero no es así. En realidad, Mizuki hace lo contrario. Ni lo retrata como un mecanismo de la historia, ni como un héroe, ni como un villano. Para él, Hitler es Hitler. Es Adolf. El ser humano. Y como tal lo retrata.

Ya sea entusiasmándose con cada comida que le sirven o viniéndose arriba al dar un discurso, el Hitler histórico, el hombre grande de la Alemania nazi, aparece entre bambalinas. Solo por lo que dicen de él sus asesores, por cómo nos va informando Mizuki a través de las elipsis y por quienes son las personas con las que habla o alterna, podemos ver a la Historia entrando en acción. Porque el resto del tiempo es la vida de un hombre cuestionable, un poco idiota, carismático hasta rozar lo increíble y, a veces, tan increíblemente humano y cercano como puede serlo un tío o un primo lejano, un poco paleto, un poco irritante, pero por el cual no podemos evitar sentir un cariño especial.

Adolf, el carismático. Adolf, el comilón. Adolf, el hombre que llora amargamente la muerte de su perro y se queda un poco cortado cuando Franco le ofrece ir a los toros. Eso es Hitler. No ya una biografía, sino un manga en su sentido más estricto de la palabra: la historia de

un hombre donde prima la narrativa, comprender quién era Adolf Hitler, que intenta dar una respuesta ideológica, saber si era un héroe o un villano.

Porque el Hitler de Mizuki es muy mono. Dan ganas de abrazarlo, de abofetearlo, de reír y de llorar con él. Porque ya no es Adolf Hitler, la figura histórica. Es solo Adolf: el hombre.

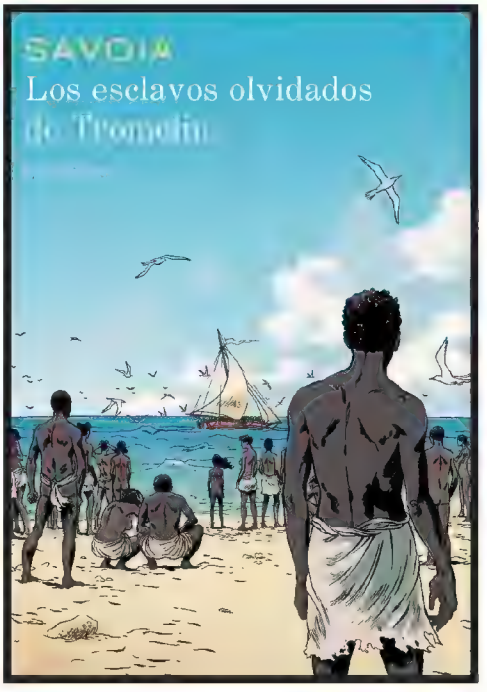
Álvaro Arbonés

Álvaro Arbonés (Zaragoza, 1988) ha estudiado Filosofía en la Universidad de Zaragoza. Escribe crítica cultural en varios medios de Internet (Entrecomics, Mondo Pixel, Miradas de Cine, Studio Suicide*). Fue uno de los ganadores del Primer Premio Internacional de Lectura Literaria y también uno de los ganadores del Premio Ariel mejores blogueros jóvenes de ensayo.*

Los esclavos olvidados de Tromelin

Sylvain Savoia

Ponent Mon, 2017



Una de las cuestiones importantes —quizás capitales— a la hora de elaborar un cómic reconstruyendo un hecho histórico es la de cómo hacer cercano al público algo que sucedió muchos años atrás en una época, sociedad y cultura que nada tienen que ver con el mundo en el que vivimos actualmente. Si contamos la historia sin más, corremos el riesgo de que el lector archive el cómic como «otra historia más». ¿Qué puede hacer el autor para estrechar el vínculo entre un relato histórico y el lector? ¿Cómo puede hacer que el pasado se haga «presente»? Tradicionalmente, las historias con un fuerte trasfondo histórico en cómic han terminado por desembocar en una multitud de títulos y álbumes del género de aventuras, acción y drama, lo que, al final, lleva a romantizar la época ilustrada, a la épica idealizada. Y eso, quizás más que acercar, aleja. Cuando este no es el objetivo del autor y en la narración se busca un desarrollo del «fondo humano», un cierto análisis y reflexión del momento histórico, y finalmente una introspección de cómo esa historia tiene vigencia en la actualidad, la estrategia narrativa a seguir debe ser estudiada a conciencia.

Vidas a lo largo del tiempo y vidas paralelas

Una historia puede ser solo una historia. Pero dos historias puestas en relación pueden conformar un relato mayor y permiten dibujar algo más: una perspectiva. Por ello, una de las vías más interesantes para conseguir el acercamiento al lector del relato histórico —y utilizada en la obra que nos ocupa— es la del doble relato o relato paralelo. Para contar la historia «nuclear» —la historia del pasado— nos nutrimos de la documentación histórica pertinente y con ello reconstruiremos el evento que queremos contar; o la construiremos, si lo que buscamos es contar una ficción histórica. Luego, para conectarla con el presente, construimos o documentamos una segunda historia que alternamos intermitentemente con la primera. Y, de esta forma, establecemos la perspectiva: «desde aquí, miramos hacia allí». En esta segunda historia, un recurso muy habitual es que el propio autor sea el protagonista, revelándose como investi-

gador de la primera historia, contando su relación con ella, cómo la descubrió, cómo recabó la información, sus reflexiones de las consecuencias de la misma en el presente, etc. Así, contamos la historia del evento y la historia del individuo que lo ha observado y nos lo está contando.

De la construcción de perspectivas a través del doble relato en cómic, tenemos un precedente significativo en *Maus*. La novela gráfica «por antonomasia» hacía gala de este ejercicio narrativo, algo que le mereció la valoración de obra que llevaba a la madurez al medio por ser capaz de alcanzar un cierto grado de autoconciencia. Art Spiegelman reconstruía la biografía de su padre, pero al mismo tiempo contaba la relación de ambos en los momentos en los que se reunía con él para que le contara sus memorias como recluso de los campos de concentración nazis. Y al mismo tiempo, Spiegelman ponía sobre el papel todas sus emociones, dudas y reflexiones sobre el proceso de contar la historia, la pertinencia de hacer un cómic con todo ello, aún más, con animales antropomorfizados. Otro ejemplo que me parece interesante traer aquí —más reciente— es el de *Los surcos del azar*; allí, Paco Roca hacía algo parecido, pero desde la ficción histórica. Uno de los protagonistas de la historia es el propio autor que, buscando contar la historia de La Nueve —la compañía que retomó París durante la Segunda Guerra Mundial— localiza a Miguel Ruiz, un antiguo excombatiente de la misma. Roca entrevista a Ruiz y este le cuenta su vida en aquellos días. En el cómic, se alternan el relato del pasado con los momentos que comparte Roca con Ruiz mientras le entrevista, siendo testigo Roca del poso que aquellos días habían dejado en su vida presente. La particularidad de *Los surcos del azar* es que, aunque el contexto histórico es real —y está maravillosamente bien documentado— y el propio Roca, evidentemente, también lo es, la vida narrada de Miguel Ruiz , incluido su encuentro con Roca, es completamente ficticia. En el proceso de documentación previo al desarrollo de lo que finalmente serían *Los surcos del azar*, Roca halló la existencia de un soldado llamado Miguel Campos Ruiz, del que no pudo obtener más información. A partir de este nombre, el autor de la novela gráfica construye una historia de vida —pasada y presente— que pudo suceder con total plausibilidad. Y así se encarga Roca de que lo sea, imaginándose los detalles de la vida de un hombre que vivió aquel momento histórico, y luego imaginándose a sí mismo entrevistándolo muchos años después.

En ambas obras —independientemente de que lo que cuenten sea real o ficción— encontramos que el enlace en el salto de tiempo es el entrevistado, que aparece en los dos relatos, biografiado en el primero. Y en ambos relatos, la perspectiva, lo que nos aporta, es la sensación de continuidad y la influencia del paso del tiempo con las experiencias vividas. Se hace patente el poder de la memoria y la necesidad de no perderla, de transmitirla. Algo que era «historia» vuelve a ser vigente. Y vemos en el impacto de las historias en los protagonistas de ellas, pero también en los entrevistadores, en los investigadores, en los autores. Se ha construido un puente.

Antes de entrar a la obra a reseñar, quiero comentar también el caso de *La niña de sus ojos*, de Mary y Bryan Talbot, por ser un caso diferente a los anteriores, pese a ser también una obra de doble relato en la que se cuentan dos historias de vida, una biografía y una autobiografía. La biografía es la de Lucia Joyce, hija del célebre escritor. La autobiografía es la de la propia Mary Talbot. Las dos historias cuentan la vida de cada una, respectivamente, mostradas

alternativamente al lector, desde la infancia hasta la edad adulta, poniendo especial atención en la relación de estas con sus respectivos padres. El enlace en el salto de tiempo reside en que James S. Atherton fue un filólogo experto en la obra de James Joyce. Sin embargo, este enlace factual entre las dos vidas aquí es anecdótico, una excusa para otra cosa. Lo que busca realmente este enfoque diacrónico es una suerte de comparativa entre dos vidas separadas en el tiempo, pero que discurren paralelas a lo largo de la obra. Al final, nos permiten entender los condicionantes sociales y las presiones familiares y extrafamiliares que han tenido que sufrir las mujeres a lo largo del siglo xx, por el simple hecho de ser mujeres. «Dos vidas que se entienden mejor cuando se leen juntas». Así, a pesar de que comparte recurso narrativo tanto con *Maus* como con *Los surcos del azar* —y, de esta última, también comparte el recurso gráfico del cambio de paleta de color para distinguir visualmente una historia de la otra—, el objetivo final es otro.

Déjame ver.
No.
¿Es la pierna? ¿La cadera? Ven aquí, anda.
No... ¡arrgh! ¡Aparta!
¡El Señor nos valga! ¿Qué te estás haciendo?
He debido torcerme algo.
Te duele, ¿no? ¡Pues, déjalo ya, idiota! Te juro que tienes menos seso que tu padre.
Pero tengo que bailar. Lo necesito.
Déjate de tonterías. Resulta evidente que es demasiado para ti. No puedes con ello.
Esto ya ha durado demasiado. Dígaselo tú, Jim. A mí nunca me escucha.
Lucia, querida, esta última obsesión tuya no te hace ningún bien. Tienes que dejarlá. Búscate otro desahogo creativo. Lo del baile te supera.
Pero es mi vida, Babbo. ¿Cómo voy a dejar de bailar?
Lucia, Lucia. Conformate. A una mujer le basta con saber escribir una carta y llevar una sombrilla con elegancia.
Proveníamos de mundos diferentes: Bryan de una familia protestante de clase trabajadora, yo de una católica de clase media. Pero teníamos intereses comunes.
¿Quieres darme un beso? ¿Quieres casarte conmigo?
No sé.
¿Te casas mañana conmigo? No quisiera parecer pesado.
Es lunes. Así que este noche toca francés, y luego español.
Il était une fois
Y el año que viene empezarás con el latín. Lo necesitarás para entrar en una universidad decente.
¿Sí, sir?
Vale, papá.
He escrito a la escuela al respecto, porque es muy propio de ti olvidarte. Lo necesitarás para estudiar Filología en Cambridge.
¿Ah? Oh, vale
Todavía pasarían cuarenta años antes de que me enterase de su frustrada ambición de ir a Cambridge. Sus hermanas, que fueron quienes lo criaron, insistieron en que, en vez de ir allí, su beca ganada con esfuerzo le pagase los estudios en una buena universidad católica.

Dos páginas de *La niña de sus ojos* (Ediciones La Cúpula, 2012) de Mary y Brian Talbot, reflejando alternativamente fragmentos de Lucia Joyce y de la propia Mary.

Una isla como punto de encuentro entre tiempos, narraciones y públicos

Los esclavos olvidados de Tromelin (Ponent Mon, 2017) recoge, pues, dos historias que buscan ser una. Por un lado, cuenta la historia del naufragio de L'Utile, un barco que traficaba con esclavos en 1761. El centenar de supervivientes —entre traficantes y esclavos— con-

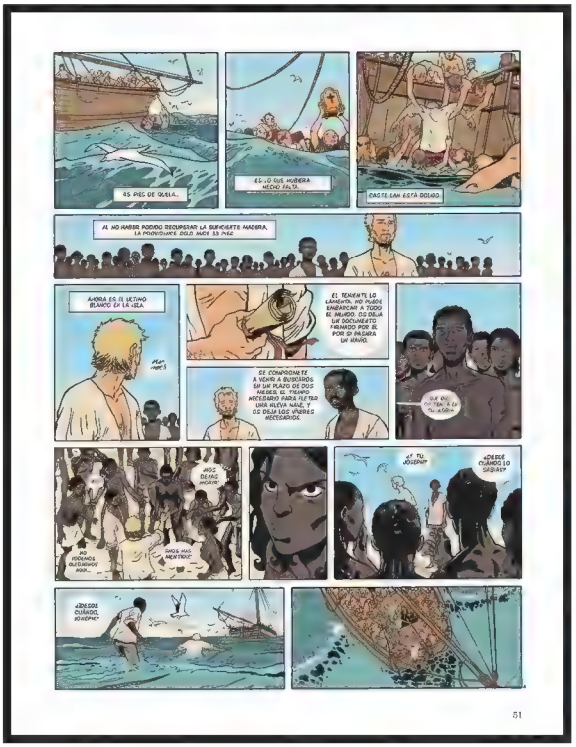
siguió llegar a una isla prácticamente plana, con escasa vegetación y recursos, en medio del océano Índico. Quince años más tarde del suceso, los náufragos que aún sobrevivían fueron rescatados, habiendo dejado una parte de sus vidas en aquel lugar olvidado por el resto del mundo. De los registros documentales que quedaron —y de los que se recogen ejemplos en los anexos del libro— y del trabajo de resumen histórico de Max Guérot, oficial de la marina, es de donde parte el autor para ficcionar el relato de los que se quedaron en Tromelin. Savoia emplea la narrativa clásica del cómic para este, con una composición de página, un abanico de planos y un estilo de dibujo de *bande desinée* de aventuras bastante canónica, pero efectiva a la hora de contar la historia; también emplea una voz en *off* omnisciente que apoya la narración visual aportando contexto y empatía para con los esclavizados. Remite al álbum de trasfondo histórico popular que mencionábamos al principio de este artículo, con momentos muy tensos de acción y drama. No estaría muy lejos, por ejemplo, de las historietas dibujadas por François Bourgeon, por citar uno de los autores más populares de este género.

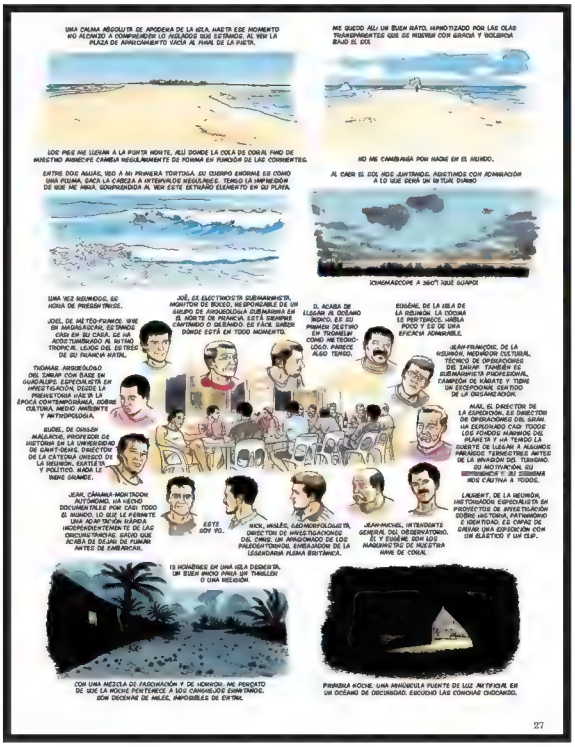
El segundo relato, que se intercala al anterior, sucede en 2008 y trata de las experiencias del propio Savoia en la isla, cuando fue invitado a participar a una de las campañas —la segunda— de un equipo de especialistas en varios campos y que trataban de comprender cómo fue la vida de los supervivientes durante ese tiempo. La intención de añadir a Savoia en el equipo es la de dar voz a la historia de los náufragos. Y esto hace el dibujante: además de reconstruir e imaginar los eventos sucedidos hace dos siglos y medio —el primer relato—, elabora una suerte de diario autobiográfico de los dos meses que estuvo en Tromelin. La narrativa visual de este segundo relato sigue siendo clásica, pero remite al estilo del «cuaderno de viajes dibujado» o a los trabajos de periodismo de cómic. Si bien comparte rasgos con el primer relato —un estilo de dibujo y una composición de página bastante similares—, los planos de las escenas ilustradas son más de apunte antropológico; el autor no aparece apenas en sus propios dibujos, pero nos transmite su punto de vista, lo que ve, lo que oye y lo que siente. Cunde el dibujo del paisaje, el retrato individual y el retrato costumbrista. Los límites de las viñetas desaparecen, apenas se narran diálogos y el monólogo de la voz de Savoia, con su testimonio y sus reflexiones, nos acompañan durante todo el periplo visual. También modula el juego de luces: las imágenes del cuaderno son más luminosas, reflejándose sobre los cuerpos, sobre las superficies, como si al prescindir de los marcos de las viñetas se dejara entrar «la luz blanca» del fondo de página.

Así, el salto visual de un relato a otro es muy sutil. Mantiene algunas coordenadas visuales, pero al mismo tiempo varían tremendamente otras; y el estilo de narración finalmente es diferente. Donde antes había tensión ahora hay quietud. Donde antes había acción, ahora hay reflexión. Hemos saltado del álbum francobelga de aventuras históricas a la novela gráfica contemporánea. No se introducen elementos de vanguardia, no hay experimentación, pero Savoia consigue atar un hilo de seda y otro de lana en una misma trenza perfectamente coherente. De esta forma, respecto de las obras de doble relato comentadas anteriormente, en lo que respecta a recursos visuales, se produce un gran salto. Tanto Roca como los Talbot simplemente cambian la paleta de colores para distinguir cada relato y, quizás, reforzarlo simbólicamente. La pirueta de Savoia es más arriesgada y consigue mantener el enlace entre

las historias sorteando la distancia del tiempo en el que sucedieron ambas; pero también consigue enlazar dos voces de narrativa visual completamente distintas con las decisiones gráficas. Y, seguramente, la acrobacia es de triple mortal si además consideramos que pudiera estar intentando unir a dos públicos, lectores de cómic muy diferentes, con el producto final; a una vieja guardia y a otra más moderna.

El libro, como objeto, es una perfecta síntesis de todos estos aspectos. No es tan grande como un álbum, ni tan pequeño como la novela gráfica que ambiciona el tamaño de un libro. La ilustración de portada remite a un momento del pasado: los esclavos están en la orilla de la isla observando una barcaza —¿una esperanza?— en el mar. Están de espaldas: para ponerles caras, tendremos que abrir el libro y entrar en la historia. Y aunque la escena suceda en el pasado, el punto de vista es el nuestro, como si estuviéramos en esa playa, con ellos mirando hacia el horizonte. Savoia introduce el presente en la escena con el punto de vista. Nosotros, ahora, estamos en Tromelin, dentro de la isla, con los esclavos, en 1761.





Responder al eco de la Historia

Con todo y con eso, el aspecto más saliente de la obra, en cuanto a comunicación de las dos historias, no reside solamente en cómo conecta o desconecta los dos relatos en cuanto a las decisiones gráficas, sino en qué momentos de cada relato decide Savoia destacar para entrelazarlos luego y crear ciertas simetrías o paralelismos que funcionan como ecos entre historias. En ese sentido, se parece más a la obra de los Talbot que a las de Spiegelman o

Roca, si bien se podría decir que la de Savoia juega perfectamente en las dos ligas. Porque, como en *Maus* o como en *Los surcos del azar*, Savoia en la isla hace de «periodista», de investigador que escarba en unos sucesos de la historia pasada. No se produce ninguna entrevista, pero sí que hay investigación, una investigación arqueológica sobre la propia isla, objeto a investigar, testimonio silencioso que sobrevive al paso del tiempo. Sin embargo, al contar los dos relatos, el de los esclavos y el suyo propio, Savoia busca conectarlos a través de los paralelismos y contrastes que detecta entre los dos. Y ahí se emparenta con *La niña de sus ojos* de los Talbot, que también lo hacían narrando sucesiva y alternativamente la infancia, juventud y madurez, tanto de Lucia Joyce como de la propia Mary Talbot. Savoia va alternando la llegada a la isla, los años de supervivencia y el rescate de los esclavos con su propia llegada a la isla, su estancia de dos meses y su despedida.

Lo que se intenta —y se consigue, en mi opinión— es algo más que simplemente cortar las historias en episodios e intercalarlos como un «corta y pega». Se busca ir más allá de los acontecimientos, se busca una relación que aspire a la reflexión. Por ejemplo, los dos primeros episodios narran la marcha de la tierra natal. En el caso de los esclavos, estos son secuestrados de sus hogares y embarcados en contra de su voluntad para ser vendidos como mercancía. En el caso de Savoia, nos cuenta su participación en el proyecto de investigación; es una decisión voluntaria y viaja con otros de igual a igual. En ambas piezas, se narra la despedida del hogar y el rumbo a lo desconocido. Pero las circunstancias son enormemente diferentes. En el segundo episodio, se narra la llegada a la isla y se presentan las dinámicas que se van a dar entre los allí presentes. En el caso de los esclavos, la llegada es por accidente, para impedir morir ahogados, y una vez en la isla se dan cuenta de que se va a seguir manteniendo la escisión social entre traficantes y esclavos. En el caso de la expedición, el aterrizaje es seguro y una vez allí se presenta al equipo, un grupo de hombres de diversas especialidades y un mismo objetivo. Y así, durante cada episodio de la obra, el autor se las arregla para afinar el relato conjunto, como si fueran dos músicos con instrumentos muy diferentes que se van dando una réplica melódica en cada turno para, en el proceso, crear una pieza conjunta. El momento de eco entre historias más potente, en el que se advierte el buen ojo de Savoia en el entrelazado —y del que, si quieren evitarse el *spoiler*, les recomiendo que salten al siguiente párrafo de este artículo—, es aquel en el que, en el relato de los esclavos, estos deciden construir refugios en piedra para poder sobrevivir a los ciclones, a pesar de que va en contra de la religión de la cultura malgache a la que pertenecen. La piedra, para los muertos; la madera, para los vivos. Y así, deciden pedir perdón a los dioses y romper las tradiciones. En el salto de historia al 2008, Savoia nos lleva a un momento en el que acaban de descubrir una parte importante del asentamiento enterrado, algo que podría ser considerado como una profanación. Los expedicionarios deciden llevar a cabo una ceremonia improvisada en el lugar para honrar a los fallecidos, pedir perdón a los ancestros y así intentar respetar las creencias malgaches, aun cuando la gran mayoría de los expedicionarios allí presentes no las compartan o practiquen.

El lector como posible pieza final e invisible en la conclusión

Una buena obra se firma con un broche de oro, algo que deja una reverberación en el lector. La de Savoia lo tiene, es un detalle que se distingue de las tres obras comentadas al principio

y que pueden considerarse como predecesoras a esta. Esas tres obras terminan con el relato en el presente. *Maus* termina con la historia de Art Spiegelman, el autor. *La niña de sus ojos* termina con la historia de Mary. Y *Los surcos del azar* termina con Roca despidiéndose de Ruiz. A diferencia de estas tres obras, Savoia decide empezar *Los esclavos olvidados de Tromelin* con el relato del pasado y cerrarlo en el pasado también, desequilibrando la paridad de las historias a favor del relato de los sucesos originales. Se me ocurren dos lecturas no necesariamente excluyentes de esta decisión. Una es que Savoia, humildemente, entiende que el suceso original es más importante —«más grande»— que sus experiencias personales en la isla. La otra es que la paridad final, la continuidad última de la memoria de los naufragados en la actualidad, la debemos poner nosotros. Así, Savoia cede el espacio final de su historia al lector, después de habernos confiado sus intimidades, de habernos hecho recorrer lo que él ha recorrido, de habernos hecho excavar en la tierra de Tromelin. Quizás sea muy difícil ponernos en el lugar de los esclavos que sufrieron esta tragedia dos siglos y medio atrás, pero sí que podemos ponernos en el lugar de Savoia, con su curiosidad, sus ganas de saber y sus ganas de compartir. Entonces, sí, deja en nosotros, lectores que acabamos de leer su libro, la responsabilidad de no olvidarlos y de pasar la voz en el último episodio invisible del libro, en el eco final. Quizás incluso nos impulse a tomar conciencia de otros «naufragios» que ya están sucediendo en la actualidad y hacer lo que esté en nuestra mano para que no pasen quince años —o dos siglos y medio— antes de que alguien se acuerde de ellos.

Iván Galiano

Iván Galiano Requena (Barcelona, 1977). Es licenciado en Sociología por la Universidad Autónoma de Bellaterra en 2000. Redactor y entrevistador de Jot Down Magazine *desde 2011 y coordinador editorial del libro* Jot Down 100: cómics. *Crítico de cómic en* Paraíso de las puertas *(blog personal) desde 2015.*

Carmen de Mairena. Una biografía

Carlota Juncosa

Blackie Books, 2017

Nunca he sido de la opinión de que un buen prólogo es el que hace que tengas ganas de leer el libro al que pertenece; si lees un prólogo es porque ya has comprado el libro. No; desde mi punto de vista, un buen prólogo es el que es capaz de llegar al corazón del libro, y ofrecer sus claves… sin perjudicar la lectura. Todo eso lo encuentro en el texto del escritor Javier Pérez Andújar, quien, con el recuerdo aún de su emotivo pregón de las fiestas de la Mercè de 2016 —en el que realizó una encendida defensa de la Barcelona popular y pop—, escribe con la misma lucidez y el mismo amor hacia lo que en otro tiempo se llamó *baja cultura*. «Intentar vivir no es gracioso» (p. 7), escribe, y esa sencilla frase contiene el espíritu de este libro que, bajo su cubierta de color de rosa, esconde un relato complejo y polémico, pero también único en el panorama editorial español.

Por eso no sorprende que la crítica especializada en cómic no haya reparado demasiado en la existencia de un libro realizado por una dibujante, Carlota Juncosa, que hasta ahora se había movido, más bien, en la autoedición. De haber sucedido lo contrario, seguramente muchas reseñas habrían dedicado un amplio espacio de las mismas al debate agotador sobre si *Carmen de Mairena. Una biografía* es o no es un cómic, cosa que, en realidad, da bastante igual. Es un libro que emplea el texto y el dibujo para comunicar una serie de ideas, y eso ya debería bastar en un momento en el que las artes se hibridan y mutan con rapidez. De hecho, esa indefinición es una de las grandes bazas que puede jugar en su proyecto Juncosa: cuando el texto le resulta más útil, recurre a él, organizado a modo de diario de trabajo; el dibujo aparece cuando puede sumar algo que la palabra no aporta, y todo está perfectamente ensamblado con esa sencillez engañosa que tienen las obras fruto de una depuración concienzuda.

Juncosa comenzó a trabajar en la biografía de Carmen de Mairena en 2012, tras una concatenación de casualidades y equívocos que prefiguraban su trabajo durante un año en el que la autora entró en el mundo de la artista: caótico, desalentador e incomprensible para todas las partes durante buena parte del proceso. «Carmen de Mairena quiere y no quiere que le hagan

un libro. Lo mismo le ocurre a la autora, Carlota Juncosa, que quiere y no quiere escribir este libro» (p. 8), anuncia Pérez Andújar en el prólogo. Juncosa escribe en primera persona porque renuncia, casi desde su primera visita a Carmen, a escribir una biografía al uso. Es, sencillamente, imposible para ella. El hecho de que el libro no sea una biografía, a pesar de que la palabra figura en su cubierta, supuso el primer argumento de sus críticos, probablemente con cierta razón: puedo comprender que, si alguien compra un ejemplar esperando encontrar una suerte de relato de la vida de Carmen de Mairena, se sienta defraudado. Pero Juncosa no recibió nunca un encargo formal, ni ningún tipo de adelanto; ni siquiera había editorial mediante hasta que el libro estuvo terminado. Y Carmen de Mairena no hablaba, no contaba nada de forma detallada, sino, más bien, confusa e, incluso, contradictoria. Los testimonios de quienes la rodeaban no ayudaban, sino todo lo contrario. De modo que Juncosa —que, en realidad, nunca estuvo muy convencida del asunto— opta por lo único que le parece honesto: contar el relato de cómo *no* pudo escribir la biografía de Carmen de Mairena. Y eso implicaba convertirse en un personaje más del libro, que contendría la historia de un proceso frustrado por una serie de circunstancias. La vida de la hoy anciana de Mairena se resume en un primer capítulo breve, con algunas fotografías. Pero, más allá de esa puesta en situación, la biografía se convierte en algo muy similar a un *mcguffin*: un objetivo que los protagonistas esperan, y buscan sin demasiado ahínco, superados por una realidad deforme, que entronca con la tradición del esperpento y del realismo sucio con personajes marginales que tan buenos frutos ha dado en la literatura española. Un buen ejemplo de cómo conversar con Carmen de Mairena resultaba imposible lo encontramos en la secuencia de viñetas en las que vemos cómo uno de sus amigos la interrumpe constantemente y le grita incoherencias a Juncosa (pp. 57-62).

Llegados a este punto, es inevitable afrontar los motivos por los cuales *Carmen de Mairena. Una biografía* ha ofendido a parte del público, especialmente a miembros del colectivo trans o a activistas del movimiento, así como a admiradores de Carmen de Mairena que han sentido que el libro la atacaba o, en el mejor de los casos, no era suficientemente sensible a su situación y a su trayectoria. Muchas de las críticas, por supuesto, totalmente lícitas y respetables, se centran en la idea de que resulta de mal gusto mostrar la miseria o la suciedad del piso donde entonces vivía Carmen de Mairena, al tiempo que pedían respeto a su inti-

midad y cariño hacia su persona. Es, como decía, totalmente respetable. Y es comprensible que un colectivo que tanto ha tenido y tiene que soportar sea especialmente sensible en determinados casos. Y, desde luego, el lenguaje y el enfoque adoptados por Carlota Juncosa no sintonizan con la corriente actual hegemónica en determinado tipo de relato, que parece más comprometido con una serie de causas que con la verdad.

Cuando escribo «la verdad», me refiero, por supuesto, a la verdad de la autora. Una verdad relativa y limitada que encierra su experiencia y que no tiene por qué corresponderse con la de nadie más. Su relato es subjetivo desde el primer momento y no pretende ser otra cosa. Y en este libro yo percibo, ante todo, una sinceridad absoluta, a toda costa, si bien esto no implica que el libro esté exento de aristas espinosas: las tiene. Aunque supongo que Juncosa era consciente de que muchas de las cosas que plasma en el libro podrían acarrearle críticas muy negativas, su voz narrativa parece guiarse por una mezcla de valentía e inconsciencia. Pero me parece, ante todo, un relato humano, en el que nunca deja de verse que Juncosa siente empatía por Carmen de Mairena, y hasta cariño. Sin embargo, uno puede sentir cariño genuino por alguien y, al mismo tiempo, no estar siempre del humor necesario para verlo, o tener la paciencia que precisa tratar determinadas situaciones. La diferencia está, en realidad, en si se elige contarlo o no.

Juncosa lo hace, y no enmascara la realidad que conoció cuando inició el proyecto, empezando por su grafismo, *feo*, muy alejado de las corrientes de dibujo estilizado y *cuqui* que triunfan en internet hoy en día. Eso puede no agradar, pero, en realidad, me sorprende que haya gente que vea un ataque a Carmen de Mairena en lugar de una denuncia de su situación y de los abusos a los que estaba sometida. Cuando Carlota Juncosa relata el que quizás sea el episodio más comentado de sus entrevistas con de Mairena, en el que acababa manchada con la orina depositada en su orinal (pp.126-127), no está ridiculizando al personaje o culpándolo de la situación, sino que está exponiendo sus condiciones de vida y la desatención que padece. Si alguien sale ridiculizado de esa situación es la propia Juncosa, en realidad. Tampoco evita cierto lenguaje controvertido; el segundo capítulo lo titula «Agosto: estoy haciendo la biografía de alguien que está senil». No tiene excesiva delicadeza al retratar a los personajes que rodean a Carmen de Mairena, como el Grifota, un toxicómano que vive con ella, supuestamente, cuidándola, o su extraño representante.

El libro adquiere un tono más sombrío cuando Carmen de Mairena es hospitalizada y Juncosa parece verse arrastrada a su mundo, incapaz de terminar con algo que, en esos momentos, parecía no ir a ninguna parte. También es aquí sincera, cuando afirma que tiene ganas de «acabar con esta pesadilla» (p. 163), o cuando se queja de que Carmen ha acabado por tratarla como una empleada a su cargo. En esos momentos de desesperación, en los que Juncosa parece que ya ni siquiera sabe por qué está haciendo todo aquello, es donde creo que puede palparse con más nitidez la verdadera intención de un libro que nos enfrenta con emociones e ideas que todos llevamos dentro: querer huir de determinadas situaciones es humano.

Es interesante comprobar, no obstante, que Carmen de Mairena rehúye la corrección política o la diplomacia de un modo aún más extremo que Juncosa, que, al menos, parece

más consciente de su propio comportamiento. Carmen se rebela frente al guion de vida que podría esperarse de quien sufrió persecución en el franquismo, e incluso tiene ideas reaccionarias. Sorprende a Juncosa tanto como al lector que de Mairena no lleve bien ver a una pareja gay besándose en la calle (p. 54), o que no afirme sentirse mujer y explique su cambio de género como una forma de gustarle al hombre del que estaba enamorado; quizá por eso habla sobre sí misma indistintamente en femenino o masculino, sin darle demasiada importancia al hecho ni, por supuesto, argumentarlo dentro de una postura reivindicativa. En otro plano, sin duda sorprenderá a muchas personas que guarde buenas palabras para Javier Cárdenas, responsable del espacio en *Crónicas marcianas* donde de Mairena se dio a conocer al gran público actual, material catódico que, revisitado hoy, resulta grotesco y, por momentos, denunciable.

No resultaría tan interesante y valioso este libro si Carlota Juncosa se hubiera situado por encima de la situación o la hubiera mirado desde fuera. Su visión es la de una extraña que se sumerge por completo en un mundo que desconocía, que no era lo que esperaba, pero su actitud es, en mi opinión, loable, y roza el periodismo gonzo con su implicación en la vida de Carmen de Mairena durante el año largo en el que intentó escribir su biografía. En el libro que escribió en su lugar no solo expone sus dudas, sino también sus propias debilidades como ser humano. Hay un momento de particular —y decadente— belleza, en el que Juncosa visita a de Mairena en el hospital en el día de su cumpleaños, y le busca un regalo. Piensa en un hermoso ramo de flores, pero lo único que puede encontrar es un jarrón cutre de un bazar chino, con tres flores de plástico. Es entonces cuando escribe la frase que más ha indignado de su libro: «una flor de mentira para una mujer de mentira» (p. 160). Nadie ha atendido al contexto, y a lo que escribe inmediatamente después: «Claro que esto no se aguanta por ningún lado, es una metáfora casposa» (ídem). Juncosa tuvo una idea desafortunada, y formuló en su cabeza una frase lamentable, de la que se arrepintió después, pero no es nada que no nos pueda pasar a cualquier persona nacida y educada en nuestro contexto sociocultural. Todos, en algún momento, hemos podido tener actitudes tránsfobas u homófobas. Pero, de nuevo, ante esa realidad incómoda, la disyuntiva de la artista es ocultarlo o reconocerlo. Creo que escoger lo segundo, sobre todo cuando también se está exponiendo la vida y las contradicciones de una tercera persona, es valiente y coherente.

El epílogo con el que concluye este relato de un proyecto fracasado, como Juncosa lo ha definido en alguna entrevista, realizado años más tarde, es el lugar en el que mostrar las dudas, no solo de la autora, sino también del editor que aceptó publicar *Carmen de Mairena. Una biografía*: «cree que cuando se publique va a ser muy mal entendido» (p. 215), escribe de él Juncosa. También es el momento de explicar el proceso de realización, las dudas y dificultades que acompañaron al trabajo de convertir toda la confusa información y las experiencias vividas en un libro, así como la intención de que Carmen tuviera «una última ola de atención» (p. 219), por lo que quería publicarlo antes de su fallecimiento.

Esta historia ha acabado bien, en tanto que Carmen de Mairena descansa ahora en una residencia y es atendida por amigos sin intenciones turbulentas, como la propia Carlota Juncosa ha contado en diferentes entrevistas, aliviada y tranquila por ello. Pero miles de

personas siguen viviendo en situaciones muy parecidas a la que relata en su libro: el mundo que dibuja existe aún. Y existirá siempre, probablemente, aunque no se escribiera sobre él. Por eso creo que necesitamos obras como *Carmen de Mairena. Una biografía*; libros que trasgredan y traspasen límites, que se equivoquen, que nos ofendan, que nos remuevan por dentro. La vida es algo muy complicado, y necesitamos que nos lo recuerden de vez en cuando, aunque no nos guste lo que veamos.

Gerardo Vilches

Gerardo Vilches (Madrid, 1980) es licenciado en Historia, profesor y crítico de cómics. Mantiene su blog personal, The Watcher and the Tower, *desde 2007. Colabora en la revista* Rockdelux, *en* Canino, Cactus *o* El Cuaderno Digital. *Participa en la organización de GRAF y coordina diversas actividades relacionadas con el cómic. Ha contribuido con sus textos en* Panorama. La novela gráfica española hoy *(Astiberri, 2013),* Radiografía de una explosión. Doce aproximaciones concéntricas a Watchmen *(Modernito Books, 2013)* e Hijos del átomo *(Alpha Decay, 2015). Es autor de* Breve historia del cómic *(Nowtilus, 2014) y* El guión de cómic *(Diminuta Editorial, 2016). Codirige* CuCo, Cuadernos de cómic *junto a Octavio Beares.*

BDG70. A revolta do cómic galego

Xulio Carballo Dopico

Universidade de A Coruña, Servicio de Publicacións, 2017

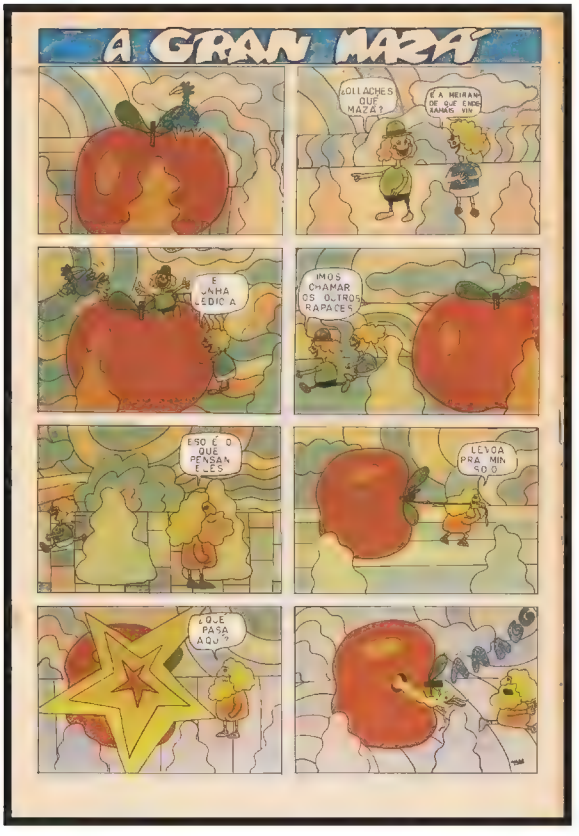
Un lugar común cuando sale el tema del cómic gallego, *a banda deseñada* o *Bdg*, es su excelente inquietud, su efervescencia hoy y su más reciente tradición, que se remonta a un último cambio de siglo espectacular gracias a iniciativas, como la revista *Golfiño* —que, como suplemento de *La Voz de Galicia*, llegó a distribuir semanalmente tiradas de 160 000 ejemplares—, y a proyectos que se dieron a conocer en todo el Estado, como *Bd-Banda* o *Barsowia*. Estoy convencido de que entre 1999 —nace *Golfiño*— y 2011 —se disuelve el colectivo *Polaqia* y cierra su fanzine *Barsowia*— se puede acotar la edad de oro del cómic de Galicia. Edad gloriosa que reverbera hasta el presente en una nueva generación interesantísima. Pero reducir la historia del cómic gallego a esos pocos años es quedarse en el fin de fiesta. La tradición arranca mucho antes y ha tenido una primera explosión identitaria muy anterior. Aunque discreta, si la comparamos con la efervescencia carbonatada de los dosmiles, la historieta de los años setenta en Galicia es memorable.

Cuando Xulio Carballo Dopico (A Coruña, 1978) se doctoró en Estudios lingüísticos y literarios de gallego y portugués en 2015 con una tesis sobre cómic gallego,[1] estaba poniendo una primera piedra en el camino de la necesaria investigación de la tradición histórica del cómic en Galicia. Ahora, la exposición «BDG70» (octubre de 2016-enero de 2017, A Coruña) puede haber constituido la mejor forma de llevar las tesis de Carballo —también comisario de la muestra— al público generalista. Se trató de una muestra de originales de autores gallegos de la década en la que España cambió de una dictadura a una democracia, hervidero para el cómic nacional que, a su escala, lo fue también en el caso gallego.

[1] Carballo Dopico, X. *Para unha historia da banda deseñada galega: a narración a través da linguaxe gráfico-textual.* [Tesis doctoral]. Universidade da Coruña, 2015. Disponible en: http://ruc.udc.es/dspace/handle/2183/14829

Para entender esto, hay que pensar que, para Galicia y su tradicional mínima producción, el período de la dictadura franquista supuso un verdadero secarral en el que solo constan unas pocas intentonas, más o menos curiosas, pero completamente insuficientes para cimentar un movimiento, período o escuela consistentes. Sin embargo, en los setenta pasó algo. No es este el lugar para intentar discernir qué es eso que pasó, o por qué, pero sí el de anunciar que un lujoso catálogo de la mentada exposición coruñesa ha sido publicado para documentarlo. Resulta alarmante que una figura capital y aún en activo, como Xaquín Marín, sea casi un completo desconocido fuera de Galicia. Y hay que recordar que Miguelanxo Prado se estrenó a fines de los años setenta en el fanzinismo gallego y en lengua gallega, o que en Galicia proliferaron firmas consistentes, como «Chichi» Campos, y suplementos de prensa, como *Axóuxere*, en diarios de referencia (*La Región*).

BDG70, a revolta do cómic galego es un libro ideal para adentrarse en este tiempo. Destaca por su orden y apartados bien diferenciados: tras las introducciones de rigor de las firmas, digamos, «políticas», y de los necesarios textos de contexto y la presentación del propio Carballo, destaca el grueso, denominado «Catálogo», al que siguen varias adendas de las que hablaremos más adelante —«Voces» y «Exposición»—. Por supuesto, lo más atractivo será el apartado «Catálogo», en el que podemos ver y leer las obras expuestas. Este repertorio se ordena en varios subcapítulos: «Orixes», «Vangarda», «Espazos expositivos», «Ciencia ficción», «Escola», «Revistas» y «Prensa» recogen el material gráfico expuesto, páginas de cómic que serán inéditas para muchos ojos curiosos.


A GRAN MAZÁ
¿OLLACHES QUÉ MAZÁ?
É A MEIRAN DE QUÉ ENDE SAIMOS VIN
É UNHA LEDICIA
IMOS CHAMAR OS OUTROS RAPACES
ESO É O QUE PENSAN ELES
LEVOA PRA MIN SOO
¿QUÉ PASA AQUÍ?
AMOS
Docampo, M. «A gran mazá», en *Vagalume* 4 (1975).

«Orixes» y «Vangarda» arrancan ofreciendo ya a bocajarro algunos de los asuntos más interesantes de esta BDG70: las primeras obras de Xaquín Marín y los experimentos *artie* de Reimundo Patiño. Este último, antes artista plástico que otra cosa y amante del cómic como medio, ofreció una colección de serigrafías que hoy se encuentran en el Museo Centro Nacional de Arte Reina Sofía, *O home que falaba vegliota* (1972). La serie, concebida a modo de viñetas-página con sucesión narrativa, años más tarde será cómic de pleno derecho al ser publicado como tal —eso sí, en blanco y negro—, y se trata de un trabajo absolutamente experimental, que, en forma de parábola, acusa la represión contra un hombre que pretende hablar un idioma prohibido, el imaginario vegliota. El estilo de Patiño es hermético, un callejón sin salida aplicado a la histo-

rieta, y el mensaje me parece blanco y en botellín de leche, demasiado obvio, mas hay que situar en contexto: 1972, tiempos de censura y, claro, represión ideológica contra todo lo que oliese a nacionalismos. La obra cobra así un aire de grito desesperado interesante.

Xaquín Marín es más sutil, y de él se pueden leer en el catálogo trabajos de inmensa categoría, con un estilo maduro y personal que bebe de la tradición del arte gallego —la escultura granítica de cantería, la pintura del costumbrismo con tintes simbolistas de Xesús Corredoyra, y, por descontado, la tradición gráfica de Castelao—. Además, deja constancia de otro de sus numerosos logros: la creación de un personaje icónico, Gaspariño, un niño cortado según el patrón del Balbino de la novela *Memorias dun neno labrego* (Xosé Neira Vilas), que seguramente sea el personaje más célebre de la historieta en gallego por su mordacidad reflexiva y su constante denuncia social.

Marín, X. *Ratas.* Madrid, Tres, catorce, diecisiete, 1975.

En este punto, es pertinente advertirlo: las muestras comentadas son obras de los primeros setenta, que suponen miradas completamente adultas, autorales y hasta políticas, una vertiente que la historieta no acostumbraba a transitar salvo en determinadas ocasiones asociadas al nuevo cómic influido por el *underground* o la escuela experimental europea —con *Metal Hurlant* a la cabeza—. Siguiendo la misma línea de cómic para lectores adultos, en el capítulo «Prensa» se pueden leer tiras de la maravillosa «Historias dunha vella descoñecida», creadas por Luis Esperante para *El Ideal Gallego* en 1974. Una obra surrealista y mordaz a partes iguales. También para adultos fueron los principales fanzines de la época: *A cova das Choias* y *Xofre*, los cuales encontraremos representados igualmente en el catálogo. El primero, de raíz *underground*; el segundo, europeísta y nido gestante de firmas tan importantes a nivel nacional e internacional como Fran Jaraba y Miguelanxo Prado.

Por otro lado, en los apéndices «Ciencia ficción», «Escola», «Revistas» y «Prensa» reivindican también la aportación a la historieta juvenil e infantil, con muestras de la revista *Vagalume* o el suplemento *Axóusere*, y obras tan interesantes como *Comandante Iago* de Ulises Sarry o las páginas cargadas de pop de Miguel Docampo, que inevitablemente me recuerdan a una

versión minimalista, y adelantada una década, de los delirios psicodélicos de Nicolás y su barroca *La Gorda de las Galaxias*.

Por su parte, «Espazos expositivos» recoge una circunstancia de precariedad. En los primeros setenta, no había bendita manera, ni estructuras editoriales autóctonas, para publicar, y mucho menos cómic contracultural, así que surgió la idea, emulando a Patiño, de hacer una exposición. Esta vez colectiva e itinerante.

Bien, no se trata de ocupar estos párrafos con nombres y ejemplos exhaustivos, sino de perfilar el semblante de inquieta pluralidad que refleja el libro. Un libro que, como catálogo de una exposición, avanza en su recta final con documentación histórica, textos de Xaquín Marín, Pepe Barro, Xoxé Díaz, Antón Patiño, Oitaben, Paco Martín, Pepe Carreiro y Fran Jaraba. Esto es, autores del período y expuestos en «BDG70». Y para cerrar, el catálogo —grueso volumen de 296 páginas a color— aporta interesante documentación del montaje. La dirección y el diseño del proyecto corresponden a Manel Cráneo, activista de la *banda deseñada*, que sonará por su ubicuidad en el panorama fanzinero (*BD Banda*, *Barsowia*, *Dos Veces Breve*, y un larguísimo etcétera) o como autor en *Golfiño* y de álbumes, como *Os lobos de Moeche* y *Destino Hërgüss*. También por ser el responsable de la editorial Demo.

En definitiva, «BDG70» es un documento valiosísimo, accesible por sus contenidos antes visuales que teóricos, lujosamente editado —con su coqueto señalador de tela incluido— y que cubre un hueco histórico y a reivindicar. Reivindicado queda.

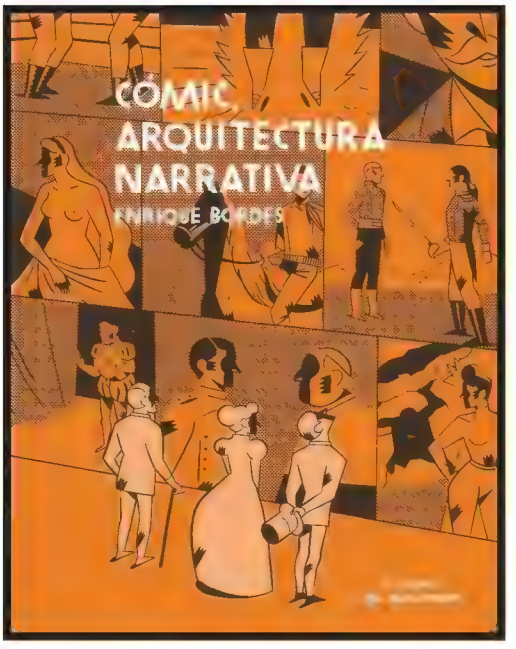
Octavio Beares

Octavio Beares comenzó a hacerse oír en la red con un nick, *tan tonto como otros muchos, pero por el que aún guarda cariño. A los pocos años, decide olvidarse de ese Señor Punch y firma con su nombre real. Así, se le ha podido leer en sus dos identidades por diversos proyectos, autogestionados o de terceros. Su blog personal (en activo desde 2005) es* El Octavio Pasajero; *su blog sobre tebeos,* Serie de Viñetas. *Mantiene otro más sobre* The Sandman *al que promete dar continuidad, algún día de estos. Y, además, se ha prodigado por medios varios: de la revista* online Viñeta en Palabras *a la web cultural* Culturamas, *pasando por* Rockdelux *o el diario* Faro de Vigo, *donde hace una sección más o menos periódica sobre historieta desde 2009. Ha comisariado un par de exposiciones sobre historieta. Le gusta la música alternativa y el* post hardcore, *aunque sabe que ya no tiene edad.*

Cómic, arquitectura narrativa

Enrique Bordes

Ediciones Cátedra, 2017



Hace algunos meses, en una entrevista para *Jot Down* que no tiene desperdicio, Antonio Altarriba recordaba el proceso de elaboración de su tesis, defendida en 1981. Señalaba lo difícil que resultó encontrar quien se la dirigiera y el desprestigio académico que suponía escribir sobre cómics en aquella época. Era necesario, por aquel entonces, hacer trampas con términos como «narración figurativa» para colarse en el parnaso académico. Como es sabido, el panorama ha cambiado notablemente desde esa época, y en los últimos años son cada vez más frecuentes las tesis, y otros trabajos de investigación ligados a la universidad, que estudian el medio sin ninguna necesidad de autojustificación, algunas de las cuales acaban publicadas en forma de monográficos. A las primerizas *Sinfonía gráfica. Variaciones en las unidades estructurales y narrativas del cómic* (2000), de Sergio García Sánchez, y *El cómic hispánico* (2003), de Ana Merino, les han seguido más recientemente otros trabajos como *La arquitectura de las viñetas* (2009), de Rubén Varillas, *La novela gráfica* (2010), de Santiago García, o *Narraciones gráficas. Del códice medieval al cómic* (2014), de Roberto Bartual. La obra que nos ocupa es, pues, una de las últimas en unirse a esta lista. Lo hace dentro de la interesantísima colección Signo e Imagen de Cátedra, cuya línea son los estudios visuales en su concepción más amplia y dentro de la cual han aparecido ya varios monográficos dedicados al cómic, como los diversos repertorios visuales de Luis Gasca y Román Gubern.

Cómic, arquitectura narrativa constituye una obra tremendamente ambiciosa que supera las 400 páginas y que es producto de la mente inquieta de Enrique Bordes, arquitecto de formación además de profesor, artista, museógrafo, divulgador e investigador. Su perfil multidisciplinar nos recuerda que el cómic es como es, hoy en día, debido precisamente a la llegada de nuevos enfoques y visiones que lo han hecho salir del gueto cultural (y formal) en el que se encontraba hasta no hace tanto tiempo. Así, por ejemplo, en los últimos años la historieta ha establecido una colaboración más estrecha con otros campos, como el diseño gráfico y la ilustración, que ha resultado, como sabemos, extremadamente fructífera. Y con la arquitectura, como Bordes se esfuerza por demostrar desde la primera página.

En un primer momento, uno de los vínculos en los que podríamos pensar en cuanto a la relación entre estos dos campos sería la representación visual de la arquitectura en el cómic. Nos vienen enseguida ejemplos a la cabeza, como las ciudades imaginarias de François Schuiten y Benoît Peeters en su serie *Las ciudades oscuras* o las megalópolis distópicas que patrulla el Juez Dredd. Sin embargo, no es ese el objetivo de este trabajo, que no pretende explorar la arquitectura dibujada (aunque a veces no se resista a hacerlo), sino, sobre todo, como anuncia el título, la arquitectura narrativa; es decir, lo que el cómic tiene de arquitectónico como medio, el cómic «como arquitectura de pensamiento». Así, uno de los fundamentos teóricos principales para su estudio lo encuentra Bordes en una reflexión de Art Spiegelman en *Metamaus*, que reproduzco aquí solo parcialmente por motivos de espacio:

> Cuando busqué la palabra *narrativa*, justo después de leer la definición de cómic encontré que la narrativa es una *story* [*historia*] y que *story* viene del latín medieval *historia*. Se refiere a esos cómics tempranos hechos antes de la invención de la imprenta: las vidrieras que contaban una historia de superhéroes sobre un tipo que pudo caminar sobre el agua y convertirla en vino. Así es como, en inglés, la palabra *story* ha acabado significando tanto las plantas de un edificio como una narración. Esto te lleva a un modelo arquitectónico de lo que es un cómic, algo básico en la narrativa del medio. Las páginas de cómic son estructuras hechas de viñetas, de la misma manera que las ventanas en una iglesia articulan una historia/planta (p. 17).

Bordes tira de este hilo y, en el fondo, la comparación arquitectónica le sirve para plantear una obra que en parte pretende explorar los mecanismos narrativos fundamentales del cómic como medio. Esto se puede percibir especialmente en el primero de los seis capítulos del libro, titulado «El cómic, teoría para una arquitectura». Concebido como estado de la cuestión (recordemos la existencia anterior de este trabajo en forma de tesis), el capítulo constituye un acertado recorrido por algunas de las obras y teorías fundamentales que se han ido gestando a lo largo el siglo xx alrededor del cómic como disciplina académica. Esta sección resultará de interés especial a aquellos lectores hispanohablantes que, por cualquier razón, no disponen de acceso a las obras en el idioma original; tristemente, una buena parte de las obras teóricas fundamentales de la historieta de los últimos años permanecen todavía inéditas en nuestra lengua, especialmente aquellas provenientes del ámbito franco-belga. Así, Bordes no solo menciona a autores más conocidos para el público español, como Will Eisner o Scott McCloud, sino que explora algunos de los conceptos más influyentes en la teoría de cómic de las últimas décadas, como las nociones de solidaridad icónica, hipermarco y multimarco (de Thierry Groensteen, uno de los teóricos más prolíficos y citados del medio) o la tipología de la página y el pericampo (de Peeters). No por ello olvida Bordes la producción académica nacional, pues reconoce, asimismo, las aportaciones de Sergio García Sánchez, Roberto Bartual, Rubén Varillas y, de manera especial, Gasca y Gubern.

El segundo capítulo está dedicado a los referentes históricos vinculados con el espacio arquitectónico, desde un fascinante y poco conocido óstracon egipcio a la columna de Trajano, los códices mayas y los códices europeos medievales. Hay que señalar aquí que el objetivo de Bordes no es, como fue en gran parte el caso de McCloud, reivindicar el estatus social del cómic a través de la búsqueda de antecedentes. Así, nos recuerda, haciendo suya la reflexión del teórico Harry Morgan, el «"error evolucionista" de describir un medio

con una visión retrospectiva que va acumulando logros hasta llegar a una fórmula actual considerada perfecta» (pp. 66-67). La sección constituye más bien un recorrido cronológico selectivo de ejemplos que Bordes rescata como muestras de esa concepción narrativa arquitectónica. Especialmente relevantes resultan, en este sentido, los numerosos ejemplos de la vista de sección de un edificio que el autor rastrea a lo largo de la historia, y que constituyen una de las principales aportaciones de la obra. Llegamos así a nuestro clásico *13, Rue del Percebe*. Los aficionados a esta mítica serie de Ibáñez están de enhorabuena, pues la obra recorre todo el libro y es comparada con numerosas y variadas tradiciones y autores. Incluso se nos desvela el dato de que Ana Merino le llegó a entregar una copia a Chris Ware en la Semana Negra de Gijón de 2003 (que no se emocione nadie, pues por lo visto Ware ya había comenzado su *Building Stories* en 2002). Junto a *13, Rue del Percebe*, se analizan en el tercer capítulo un sinfín de «narraciones arquitectónicas» que incluyen, entre muchas otras, las influyentes *The Cage* (Martin Vaughn-James) o *Here* (McGuire), además de ejemplos menos conocidos (pero igualmente relevantes), como *Burning building comix* (Jeff Zwirek).

Los capítulos cuarto y quinto están dedicados, respectivamente, a explorar la relación entre cómics y arquitectos (nos enteramos así de que han pasado por la facultad de arquitectura autores como Gianni de Luca, Milo Manara, Lorenzo Mattotti, Emma Ríos o Daniel Torres) y a un brevísimo recorrido al cómic que se escapa de la página y entra en el espacio museográfico. Completa la obra la sección titulada «Un discurso», el capítulo más extenso, que bien podría constituir un libro por sí mismo. En él, se homenajea explícitamente a *El discurso del cómic* de Gasca y Gubern, pues presenta, a través de numerosos ejemplos visuales, diferentes categorías de la arquitectura narrativa, desde la representación de las cinco dimensiones hasta la proyección del alzado, sección y planta de una construcción y sus distintos elementos arquitectónicos (escaleras, ventanas, etc.). La cantidad de obras que aparecen resulta apabullante, sobre todo debido a la velocidad por la que Bordes pasa en ocasiones por ellas; es consciente, en este sentido, de que ha optado por «una clasificación abierta y potencialmente infinita, tanto en forma como en contenido» (p. 257). Se trata, pues, de una obra intencionalmente abierta, producto de años (¿décadas?) de investigación, pasión y curiosidad por la historieta. Tan abierta se encuentra la obra que se podría decir que, en cierto sentido, su corpus aumenta día a día en su muy activa cuenta de Twitter, @comicarchitect.

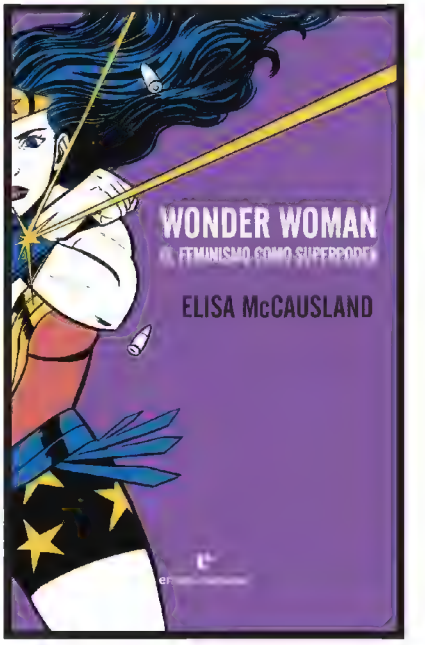
Los cientos de imágenes que pueblan *Cómic, arquitectura narrativa*, tanto en el cuerpo del texto como en los márgenes (¡hasta la bibliografía está prolijamente ilustrada!), estimularán la curiosidad del lector, que con casi total seguridad descubrirá por primera vez numerosas obras sorprendentes, especialmente aquellas enmarcadas tradicionalmente dentro del cómic experimental. Además, la cuidada edición de Cátedra en un imponente volumen de tapa dura hace que sea una delicia tenerlo en las manos. El libro de Bordes, sin duda, abrirá caminos hasta ahora intransitados por el cómic y representa un hito importante no solo en nuestro país, sino en la producción investigadora sobre historieta en general: no existe nada similar (o, al menos, con la misma ambición) en otras lenguas, por lo que no sería sorprendente que en el futuro la viéramos traducida a otros idiomas.

Enrique del Rey Cabero (Santander, 1986) es filólogo de formación. Ha trabajado como profesor en diferentes universidades y centros de España, Bélgica y Australia. Actualmente es miembro de la Facultad de Español de la Universidad de Oxford. Está matriculado en un doctorado en la Universidad de Granada sobre la dirección de lectura y el formato en el cómic. Sus principales líneas de investigación, además de los cómics, incluyen la didáctica del español como lengua extranjera y la literatura hispánica. Ha publicado artículos académicos y reseñas en diversas revistas españolas y extranjeras como Journal of Iberian and Latin American Research *o* Revista Española de Lingüística Aplicada. *Es también el corresponsal español de noticias sobre cómics para el sitio web de* Comics Forum *y asistente editorial de la revista* The Comics Grid.

Wonder Woman. El feminismo como superpoder

Elisa McCausland

Errata naturae, 2017



Quienes piensan que se está produciendo un giro cultural con respecto a las mujeres en el espacio simbólico de la cultura popular, tendrán en este ensayo, y en el acontecimiento mismo de la película protagonizada por Wonder Woman (dirigida por Patty Jenkins y estrenada este mismo año, después de la edición de este libro), un argumento de peso para reafirmarse. Lo que pasa es que la longevidad de Diana de Themyscira en el panteón de las superheroicidades —setenta y cinco años cumplió en 2016— es tal que emocionarnos en extremo por esta explosión de protagonismo sería engañarnos un poquito. Queda un pesado trecho en el reencuentro con el feminismo perdido, abandonado en la senda patriarcal de la vida por parte de cada una de nosotras, si adoptamos la idea aquella de Simone de Beauvoir citada por Trina Robbins, a la que la autora que comentamos entrevista como pionera del *comix underground* firmemente comprometida con la *herstory*; la historia invisibilizada, cuando no usurpada, que ha cortado el paso a las creadoras femeninas a fuerza de no incluirlas en el relato cultural oficial. En este sentido, el intrincado recorrido de la superheroína por excelencia sirve, igualmente, para revelar parte de esta *herstory* —con las mujeres que tuvieron implicación en su creación, empezando por Elizabeth Holloway y Olivia Byrne, vinculadas al clan del ideólogo de la amazona, William Moulton Marston—, por un lado; pero también para transitar el complicado desarrollo e implementación de la agenda feminista, marcada por los acontecimientos históricos de un siglo xx, y de lo poco que llevamos del xxi, tan necesitada de iconos del calibre de este personaje de DC Comics.

La periodista, crítica e investigadora Elisa McCausland (Madrid, 1983) utiliza su doble especialización —en cultura popular y feminismo, así como en el arquetipo de la superheroína—, para realizar un ensayo con toda la profundidad que Wonder Woman venía reclamando desde sus orígenes. Ya fuera por sus antecedentes míticos, que irían modificándose y jugando con diferentes combinaciones en sus sucesivos renacimientos, como por su potencial simbólico, cuando el feminismo liberal lanzó su desiderátum en la legendaria portada de la revista *Ms.*, fundada por Gloria Steinem y Dorothy Pitman Hughes en 1972, lo cierto

es que Diana ha terminado siendo «un significante con multitud de significados… Un icono que vive con sus contradicciones, pues, dependiendo de quien lo porte, dependiendo de quien lo amplíe, sus sentidos varían», escribe la autora. Que como producto cultural haya habitado el ámbito *mainstream* de la cultura pop ha amplificado, sin duda, los lugares de expresión para un personaje polisémico. No extraña, pues, que aquella sabiduría y belleza, rapidez y fortaleza soñadas por su creador, Marston, bajo la inspiración de Atenea, Afrodita, Hermes y Hércules, hayan servido en los últimos años para dotar al personaje de cierta vena *queer*. Cosas del *zeitgeist*, entendemos.

Si la apuesta era el feminismo como superpoder, este aparece encarnado en múltiples manifestaciones: desde la utopía amazónica planteada por Marston, como guionista, y Harry G. Peter, como dibujante, a las conexiones con el sufragismo de principios del siglo xx, que McCausland recupera en su charla con Jill Lepore, historiadora de la Universidad de Harvard. No será la única entrevista que la investigadora inserta a lo largo del libro como textos autónomos: ahí están los encuentros con Joanne Edgar (una de la editoras de *Ms.*) y la citada Trina Robbins, ambas en una primera parte de la obra donde nos internamos en el punto de partida de Wonder Woman, precedida por esas Nuevas Mujeres, entre las que estuvo Margaret Sanger, campeona en la lucha por la planificación familiar, no exenta de controversia, a la que Peter Bagge dedicó un cómic, *La mujer rebelde: la historia de Margaret Sanger* (La Cúpula, 2013).

McCausland no olvida, en cambio, la historia paralela de la historieta en sí, en la que personajes como Robert Kanigher, períodos como la Edad de Plata y sucesos determinados como el Comics Code —que ocupan todo un capítulo tercero— influirán en la regresión que sufrirá la Mujer Maravilla, ya en la década de los cincuenta, compartiendo destino con sus hermanas humanas reales, confinadas al ámbito doméstico una vez que ellos, los muchachos, hubieron vuelto de la Segunda Guerra Mundial. Con apuntes tan interesantes como la *culture of dissent*, de la que el célebre ensayo de Betty Friedan es una de sus muestras. O la cruzada iniciada por uno de los personajes clave en la historiografía de los fanzines, Fredric Wertham, que con su obra *La seducción de los inocentes* (1954) desató un código de autocensura (Comics Code Authority) del que no se salvó la amazona. En este sentido, la autora lanza una crítica sobre la autolimitación de lo que comúnmente se considera buen gusto, asumiendo su contrario como «acto político» que debemos considerar en complicidad con lo *camp*. Por no hablar de la imaginería *bondage* —esos brazaletes— que, en opinión de la experta, constituyen una metáfora de las relaciones de dominación y sumisión existentes, más todavía en el orden patriarcal vigente.

Las divergencias en el feminismo estadounidense entre liberales y radicales, como Steinem, Shulamith Firestone o la recientemente fallecida Kate Millett, convertirán esta ficción de cómic en una especie de «metralla» elitista, acusada de ocupar el espacio de las mujeres comunes, carentes de superpoderes y capaces de heroicidades diarias en un mundo que las ignora. Y sigue ignorando, por cierto. Por otro lado, McCausland no deja de hacer ver la enorme carga del estereotipo que supuso para el personaje en sus modos de representación, en especial en una época abundante en superheroínas como la Edad de Bronce; Robbins se

encarga de recalcar, por otro lado, en su entrevista, la inigualable presencia de féminas con superpoderes, así como de escritoras y artistas, de la lejana Edad de Oro del Cómic.

El capítulo dedicado a las mutaciones de Wonder Woman arranca con esa era que vino a clausurar el *comic book* clásico para dar lugar a una etapa con argumentos más adultos. La pérdida de superpoderes y la mortalidad devalúan de alguna manera a Diana. La cronología a través de las distintas manos y planteamientos por los que va pasando la superheroína se entremezclan con ideas como la lanzada por Donna Haraway en su célebre manifiesto, cuando decía preferir ser un cíborg a una diosa. No es baladí, puesto que «en la aspiración al *hackeo* de lo que entendemos por diosa reside la aventura feminista», puntualiza la autora, en lo que quizá sea un deseo de derribar la trampa de la mujer excepcional. Una sucesión de artistas irá dando forma a las aventuras de la amazona en la segunda etapa histórica de la serie, donde la entrada en escena de George Pérez se convierte en un fenómeno muy relevante: suya es la reescritura del origen de Diana de Themyscira que, entre 1986 y 1987, coincidirá con *Watchmen*, de Alan Moore y Dave Gibbons.

A Moore, por otro lado, lo traerá a colación la autora a propósito de *Promethea*, donde se hermana, sostiene, con William Moulton Marston y con Wonder Woman misma por su «propósito de cambio». Es aquí cuando pensamos en las palabras previas de Robbins, defensora de Promethea como lo que Diana pudo ser y no fue, cuando se refiere al cómic de masas como medio susceptible de inspirar a individuos, en el sentido aynraniano del término.

Dentro de lo que fue, y preguntado por McCausland al respecto, el dibujante y guionista Phil Jimenez, que, además de desarrollar la Wonder Woman «más milenarista», escribió *The Essential Wonder Woman Encyclopedia* junto con John Wells, recomienda sus etapas favoritas de la cabecera. Entre ellas la primera de Greg Rucka (2003-2005), interesado especialmente en conceptos como la verdad y la integridad. La periodista madrileña rescata una charla mantenida con la guionista Gail Simone (2008-2010) donde esta apela a la necesidad de restar gravedad a las superheroínas: «es importante que una superheroína tenga fuertes ideales feministas, pero eso no está reñido con que sean personajes que sepan pasárselo bien». Un compromiso a tope con el personaje se deduce, igualmente, del testimonio de Renae De Liz —guionista y dibujante de la muy reciente *La Leyenda de Wonder Woman*, en colaboración con Ray Dillon—, preocupada en aportar un sentido estético que convirtiese a la amazona en la favorita de cualquier lector o lectora, así como en la diversidad física de los personajes. Otra asignatura pendiente en cualquier ficción que se precie, independientemente del medio.

Hacia el final del ensayo, la autora propone un decálogo de aventuras para una serena iniciación en el universo de Wonder Woman, a la que sigue un epílogo donde McCausland advierte, a modo de conclusión crítica, que la fagocitación por parte del mercado del «feminismo» como etiqueta está ahí: es la que lo vacía de significado como movimiento y teoría política democrática en un escenario digitalizado, en el que la pose gana en detrimento del verdadero contenido, de la acción cotidiana de cada mujer, feminista o no. Una vez más, la

imperfección de Diana sirve de espejo para reconocer nuestras carencias y para desear que las estructuras cambien desde sus más íntimos cimientos. La tarea es complicada, pero, ¿cuándo no lo fue? El feminismo era, es, sentencia la experta, el superpoder. Puede que el más fascinante que se haya concebido, puesto que está al alcance de nuestros cuerpos mortales.

Natacha Bustos y Carla Berrocal han ilustrado a sus respectivas Dianas, ahondando así en esa diferencia misma que han ido superponiendo aquellos y aquellas que sirvieron con su talento a la princesa amazónica. De todos ellos, quizá sea Rucka uno de los que más amor muestra por Wonder Woman como enemiga del cinismo (¡el consuelo del esnobismo ilustrado!). Realista o esquematizada, pero siempre dinámica, brillantemente coronada, patriótica en sentido planetario, y secundada aquí por un fondo violeta que certifica la perspectiva desde la que la autora escribe. Otro triángulo simbólico que se cierra, a la búsqueda de nuevos —y verdaderos— significados para los retos que las mujeres, como seres humanos que somos, seguimos teniendo por delante.

Isabel Guerrero

*Isabel Guerrero (Málaga, 1975). Licenciada en Periodismo y máster en Desarrollos Sociales de la Cultura Artística por la Universidad de Málaga (*A Different Kind Of Tension. Discursos artísticos, marginales y musicales en las escenas del punk*, fue su TFM). Su Proyecto Fin de Carrera se tituló* Los fanzines musicales en España en los años 90. Análisis de un proyecto de comunicación alternativa. *Periodista y crítica cultural,* copy, *escritora y locutora* freelance. *Ha escrito y colaborado en medios de comunicación de diferentes ámbitos (M80 Radio, El Correo de Málaga, Metrópoli, Radio 3, Canal Sur, Málaga Hoy). En la actualidad firma críticas, artículos y entrevistas en* Rockdelux *(en las secciones de Cómics, Libros Pop y Libros) y en* 952, *el blog de La Térmica. Batería-cantante de Esplendor.*

AGRADECIMIENTOS

La realización del presente número de *CuCo, Cuadernos de cómic* se ha financiado gracias a las aportaciones de mecenas realizadas a través de una campaña de *crowdfunding*. Queremos agradecerles su apoyo y ayuda. A continuación listamos sus nombres, a modo de reconocimiento y agradecimiento.

Esther Almarcha, Antonio Altarriba, Roberto Barata Villapol, Roberto Bartual, Bealuc, Mikel Bermello Isusi, Alfredo Borés, Marina Borrás Ferrá, Brad Brooks, Luis Bustos, David Calviño, Caracol Marciano, Xulio Carballo, Cascabell, Elizabeth Casillas, Carles Castelló i Mateu, Teresa Castro Cómics, Marc Charles, Miguel Cruz Montalbán, Ana Cornet, José Domingo, Alejo Ecoca Ecube Pérez, Entreviñetas, Irati F.C., David Fernández, David Fdez. de Arriba (Historia y Cómic), Ángel Fernández Formoso, Nerea Fernández Rodríguez, Iván Galiano, Pepe Gálvez, eloygarcía, Mar García, Óscar García, Francisco Javier García Gómez, Alberto García Marcos, Isabel Giménez, Jesús Gisbert, Óscar Gual Boronat, Isabel Guerrero, Óscar Iglesias, JAVI KRUG, Ana Mar López, LaGRUAestudio, lowisa, Eduardo Maroño, Rubén Lardín, Maísa, Francis Maldonado Pacheco, Javier Marquina, Jorge A. Martínez, Elena Masarah Revuelta, Sheila Mateos, Blanca Mayor Serrano, Miguel Ángel Miranda Chueca, Mirella, Jorge Luis Mora Serrano, Francisco Naranjo, Miguel Ángel Navarro, Fernado Nuño Villar, Josep Oliver, Juan Osa Gómez del Campo, Lluïsa Pardo, Yago Paris, Pepo Pérez, Miguel Pérez-Gómez, Miguel A. Pérez Manzano, Patricia Pérez Redondo, Fulgencio Pimentel, Carolina Plou Anadón, Álvaro Pons,Teresa Prieto, Rocío Rainv, Enrique del Rey Cabero, Ana Belén Rivero, Belén Rodríguez, David Rodríguez Mosteiro, Laeticia Rovecchio Antón, Jesús Rubio, Sonia Ruiz Ilintxeta, Kiko Saez de Adana, Samu, Santiago, Koldo Sebastián García, Alex Serrano, Jose A. Serrano, sylvarez, M.ª Ángeles Toribio Santisteban, Tranquilinho, Raúl Tudela, Rubén Varillas Fernández, Daniel M. Vega, Andrés Villegas, WASH Cómics, Yahel, Javier Zalbidegoitia

Esta revista acepta el envío de textos para considerar su publicación. Consulta las normas para ello en: http://cuadernosdecomic.com/docs/normas_presentacion_articulos.pdf

Dirección de envío: cucocuadernos@hotmail.es

Se concede derecho de réplica a los contenidos de *CuCo, Cuadernos de cómic* número 9, que podrá ser enviada, acompañada de nombre completo y apellidos a cucocuadernos@hotmail.es

Página web: www.cuadernosdecomic.com

Blog: www.cucocuadernos.wordpress.com

Las opiniones vertidas por los colaboradores no son compartidas necesariamente por *CuCo, Cuadernos de cómic.*

Inicio de la publicación: 2013
Año de edición: 2017 (diciembre)
Lugar de edición: Madrid
ISSN: 2340-7867
Periodicidad: Bianual